





CLUB Nintendo®

CURSO Nintensivo®

SUPER METROID

Chile $ 990

INFORMACION SUPERNESESARIA:

- SUPERMAN
- SUPER GAME BOY
- W. CUP U.S.A. 94

ESPECIAL ARCADIAS

- ECO FIGHTERS
- W.HEROES 2 JET
- TOP HUNTER



¡FELICITACIONES!

A LOS QUE YA ENCONTRARON LA CLAVE.

Si tienes un auténtico Nintendo Chile, entonces ya encontraste la clave que te abre un mundo de entretención. Si aún no lo has encontrado, te damos una pequeña pista:

(Distribuidores oficiales Nintendo Chile).



Solo ahí encontrarás las últimas novedades en juegos, equipos y accesorios que asegurán tu entretención. Exige tu sello de garantía Nintendo Chile.

¡Exige tu sello!

DISTRIBUIDORES OFICIALES:
ALMACENES MICHAELY Santiago/Rancagua • LA GRAN VIA San Bernardo • MAGIC COLOR Talca • CASA MUSA Santiago • COMERCIAL ESTADO Santiago • CM PRAT Santiago/Calama/Antofagasta/Tocopilla/Copiapó/Arica/Iquique • CASA ROYAL Santiago • LA POLAR Santiago/Rancagua • HIPERMERCADO JUMBO Santiago • SUPERMERCADO MONTECARLOS Santiago • HITES Santiago • WORLD COMPUTER Santiago • VEINTE Y VEINTE Rancagua-San Fernando • MICROCENTRO Santiago • ROLEC Santiago • CREDITEL Santiago • DOCELAR Santiago • TECNOPOLIS Santiago • VIDEO VIEW Santiago • CASA BUSQUET Santiago • COMPUMANQUE Santiago • GUENDELMAN Santiago • COOP. DE CARABINEROS Santiago • IMP. JUISMA Santiago • ALMACENES PARIS Santiago-Talcahuano • FALABELLA Santiago/Rancagua/Viña del Mar/Calama/Concepción/Temuco • RIPLEY Santiago/Viña del Mar/Concepción/Temuco • CENTRO OFERTAS Santiago • EQUS Concepción/Talcahuano/Chillán/Los Angeles • PROGAS Concepción • VIDEO INTERNACIONAL Concepción/Talcahuano • IMPORTADORA PHANTER Concepción • CASA EDISON Chillán • IMPORTADORA PANAMA Chillán • CASA HARRISON Chillán • CASA GEJMAN Temuco • ELTIT Pucón • CASA TABOADA Valdivia • CASA REAL Osorno/Valdivia • DIST. MANQUEHUE Osorno • OASIS Osorno • VILLAGE Osorno • STOCKER Puerto Varas • DIMARSA Puerto Montt • VIDEO CLUB INTERNACIONAL Antofagasta • AUDIOVISION Antofagasta • SERGIO GUIM GRANADO Antofagasta • ANNY STORE Antofagasta • TIENDA LA ESPAÑOLA Antofagasta • BIHAN Valparaíso/San Antonio • FOTOGRAFIA MUENCKE • Valparaíso/Viña del Mar • VENEVAL Valparaíso • SELECTRONIC Valparaíso • ALMACENES LA MUNDIAL Valparaíso • FOTO VALCK Viña del Mar/Valparaíso/Quillota/La Serena • IMSIS COMPUTACION Viña del Mar • VIDEO IMAGEN LTDA Viña del Mar • HOME HOUSE Viña del Mar/Valparaíso • CASA AMARILLA San Antonio • VIDEO CLUB RUBEN OLGUIN Villa Alemana • ALMACENES SABAJ San Felipe • ELECTRODOMESTICOS SABAJ San Felipe • VIDEO CLUB VPC San Felipe • ELECTRODOMESTICOS LAMAS N. Los Andes • LANDESCOMPU COMPUTACION Los Andes • OLGA ZUÑIGA RAMIREZ Los Andes • MAIPU AUTOSERVICIOS LTDA. Los Andes • GABRIEL MOCARQUER E HIJOS LTDA. La Serena • COMERCIAL IDUYA Coquimbo • CASA RIVAS Ovalle • SERGIO GALLEGUILLOS Y CIA. LTDA. La Serena • BRAWN La Serena • CASA HASHING La Serena • PAULINA BUT NUÑEZ La Serena • VIDEO CLUB 2.000 Ovalle • CASA POLO Ovalle • VIDEO VISION Santiago • VIDEO MARCURITA Santiago • IVAN ROJAS Santiago • GARASINO Iquique • LAS AMERICAS Iquique • NUREMBERG Iquique • VIDEO NORTE Iquique.

Club Nintendo

EDITORIAL

La información es lo que tú, sin duda alguna, más necesitas en estos tiempos, y nosotros te la proporcionamos teniendo en cuenta que ésta debe ser en gran cantidad y la más actualizada en lo que a video-juegos se refiere. Este es el motivo de haber comenzado un ciclo dedicado a juegos de "Arcade" que a futuro podrás disfrutar en tu propia consola. No podemos olvidarnos de las grandes nuevas producciones tales como: Super Metroid y Superman, que con mucha razón estan dando bastante que hablar y "Revista Club Nintendo", como de costumbre, te enseña porqué.

El Editor

RECIBIMOS CARTA DE:

ARGENTINA FERNANDO CORTES - NICOLAS ORTELS - JOSE FERRANTE CHASCOMUS - LUCIANO RINALDI - NICOLAS GIANI - MARIA GABRIELA CARRATURO - SEBASTIAN SANTOS - RICARDO CARLOS DE MATOS - GUILLERMO BARTEL - GERARDO MENZA - CARLOS A. LANIERI - JAVIER LUCIANO MACIAS - NICOLAS A. PALLADINO - DANIEL ALFREDO NEMCIK - FABIO JOSE ACOSTA SANABRIA - EDUARDO CESAR SHIMOYAMA - DARIO A. SANZO - GUIDO GORINI - ALVARO ARRIOLA - HUGO R. LOPEZ

BOLIVIA CARLOS JIMENEZ - ROLANDO GONZALEZ SELUM

CHILE ROBERTO RODRIGUEZ - PABLO ALBERTO ESPARZA SOLANO - JOSE GONZALEZ V. - MARIO FELIPE MUÑOZ MILLAS - PABLO QUINTEVOS - DAVID A. CASTAÑEDA RIOS - ALEJANDRO ZUÑIGA - NICOLAS FERNANDEZ - CRISTIAN SILVA CHAPARRO - RODO MARCOS KOPORCIC - ANDRES LOBO - JOSE M. ESPINOZA RAMOS - OMAR ENRIQUE ROJO GODOS - VICTOR ESTAY - MANUEL JESUS BARRIENTOS PIÑA - DANIEL A. VASQUEZ - HUGO HROMIC M. - DANIEL FIGUEROA - GABRIEL VASQUEZ H. - JOSHUA ENCINA HIDALGO - CRISTIAN PARRA - DAVID, MARIO, MARCELO - JENS PRIBNOW - RODRIGO LARTIGA C. - MAXIMILIANO GALLARDO B. - ENRIQUE A. Y ADOLFO M. - MAURICIO GOMEZ M. - IVONNE SOLEDAD KOPORCIC GUERRERO - MARIO SEPULVEDA WORM - FRANCISCA WIEGOLD - MAURO SILVA GONZALEZ

PERU BERNARDO SANCHEZ VENERO - JOAO OROZCO VENERO



REVISTA CLUB NINTENDO EDICION 3/8 Nº 24
AGOSTO 1994
Revista Coeditada entre

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de V.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
Gustavo Rodriguez
José Sierra

Producción
Network Publicidad

Diseño
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal

Distribuidora Latinoamericana de Publicaciones S.A. (Dilapsa).

Departamento Editorial

Editor
Helio Galaz G.

Colaboradores (Trucos y secretos)
Mirko Albuquerque
Cristian Steinlen
Cristián Díaz
Orlando Vejar

 Revista mensual editada y publicada por Editorial Andina S.A., Av. El Golf Nº 243, Santiago, Chile. Representante Legal: Julio Poblete Bennett. Gerente de Ventas: Claudia Vidal. Ejecutiva de Cuentas: Verónica Espinoza. Gerente de Producción: Fernando Ureta. Coordinación: Iván Avila., Editorial Televisa S.A., Perú Nº 263, Buenos Aires, Argentina. Editor Responsable: Andrés Rellan. Distribuidores: Chile, Distribuidora Alfa S.A., Argentina, distribuidor en Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno Nº 794 (1091), Buenos Aires. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S.A.C., Avda. Velez Sarsfield 1950 (1285) Capital Federal Buenos Aires. Impresa en Chile por Antártica S.A., en Agosto 1994. Chile recargo por flete (I, II, XI, XII Regiones) $70

SUPER NINTENDO

PAGINAS CENTRALES

Dr. MARIO™



Quiero preguntarles ¿Cuál es la razón por la cual los controles de SNES llevan esas letras (A, B, X, Y, L, R) y qué significan. Se despide su amigo y lector #64 bits.

MIGUEL ALARVON VERA

Inicialmente en el control de NES sólo llevaba 2 botones y no tenía gran ciencia ponerle A y B para identificarlos. Al integrar 2 botones más, según nos comentaron, se trató de diferenciarlos usando las 2 letras más utilizadas en matemáticas X e Y. Respecto a L y R es muy obvio. L es Left (izquierda) y R es Right (derecha).

◆

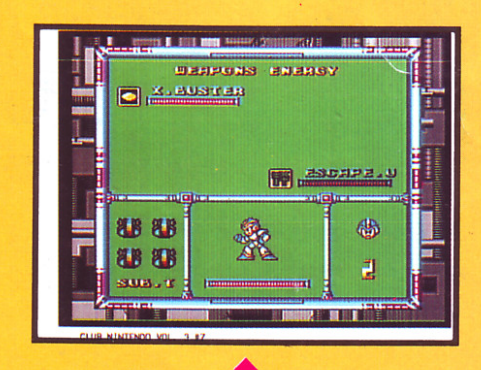
¿Por qué en su revista número 20 existe una foto de Mega Man X en donde el ya mencionado personaje no tiene las botas que deberías haber obtenido en el stage de Chill Penguin ya que así, en esas condiciones apenas lo puedes pasar? ¿Es también una foto de prototipo?

JUAN SERRANO BASTIDAS
ALEXIS AGURTO M.

No. En este caso se trata de un password que Axy logró después de estar tratando distintos números pues no se pueden lograr jugando, tal como nos lo dice Federico Hernandes en la siguiente carta.

La clave de Mega Man X en la que se tiene todo (7437, 6482, 1256) es fácil de conseguir y a mí me gusta sacarles todo el jugo a mis juegos, así que me puse a investigar y logré sacar una clave más interesante: 7634, 8856, 1158. Esta clave tiene todas las partes de la armadura, los 8 corazones y las 4 energías pero no hay ningún Maverick derrotado y por lo tanto hay ciertos corazones y energías que no se pueden agarrar. Los reto a que la saquen jugando, es imposible, pruébenlo.
Hablando de claves imposibles aquí tienen otra: El pingüino y el mamut derrotados pero... no tiene las botas: 6314, 8667, 2646 ¿Cómo le hice? Descúbranlo ustedes.

FEDERICO HERNANDES

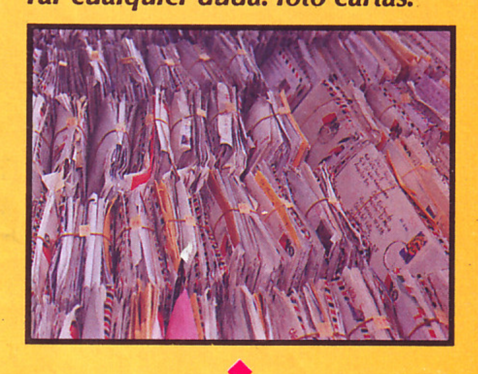


◆

Si yo fuera el que opinara en la revista opinaría hacer la Información Supernesesaria como antes ya que esto hace interesarse más en el juego, pues se ha convertido en un Curso Nintensivo.
P.D: ¿Qué hacen con las muchas cartas que reciben cada mes.

MANUEL A. ITURBIDE

Claro que tú opinas en la revista. Efectivamente hemos ampliado como dices la información Supernesesaria lo cual permite analizar más profundamente el juego. Respecto a las cartas, como dijimos hace poco, las registramos y canalizamos a cada sección, departamento o persona adecuada. Por ejemplo la tuya la comparamos con otros lectores que opinan lo mismo y con los que opinan lo contrario, así podemos conocer la opinión general y evaluarla. Las cartas originales siempre están archivadas para consultarlas y aclarar cualquier duda. foto cartas.



◆

Lo que más disfruto de Club Nintendo es leer y más que eso, el acto de leer y saber más. Yo diría que pusieran más letras y menos fotos. Además leo su revista de principio a fin sin perderme nada aunque no me interese tanto. Les recomiendo que pongan más páginas, obviamente yo pagaría más y todos los lectores también.

IGNACIO PEREZ F.

Por las cartas que recibimos sabemos que no todos los lectores estarían de acuerdo en pagar más. Estamos trabajando muy duro en búsqueda de alternativas y sólo subir el precio en caso de que fuera absolutamente necesario. Respecto a las fotos, realmente estamos "hablando en audiovisual", entonces se requiere ilustrar mucho lo que decimos. Además como dicen que una imagen vale más que mil palabras, en este número tenemos como 900 fotos, o sea 900,000 palabras más.



1.- ¿Por qué no se programan juegos en nuestro país?
2.- Ustedes pueden mandar a los licenciatarios sugerencias de nosotros los lectores?
3.- ¿Puedo mandar sugerencias a la sección Bola de Cristal?

ARIEL HANOVIC S.

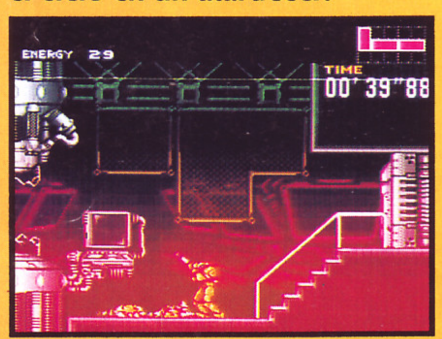
1.- Conseguir una licencia del NOA para hacer videojuegos de los formatos de Nintendo no es fácil, pues no tiene gracia hacer un juego y ya, sino hacer un compromiso a largo plazo. A través del juego Chávez, Super Copa e incluso el juego Chávez 2 en el que actualmente cooperamos en su traducción nos están dando experiencia.
2.- Ya lo hemos hecho. No es nuestra labor, pero cuando vemos que son sugerencias válidas y factibles se las hacemos llegar.
3.- Sí, porque de eso depende orientar la información que te damos.

◆

1) El Super Nintendo y el Nintendo como videojuegos que son ¿podrán seguir siendo utilizados en el nuevo sistema de televisión HDTV sin necesidad de algún otro aparato?
2) ¿Qué son las rotaciones multiaxiales, scaling, zoom y degradados?
3) ¿Saben qué es lo que no le gustó al Sr. Miyamoto del FX Trax? ¿Realmente superó a Star Fox como se prometió?
4) Tendrán secuela clásicos como Zelda III y F-Zero de SNES.

RENZO M. MUGLIETO

1) Seguramente todos los aparatos que actualmente se conectan a tu televisión también se conectarán a la HDTV, sin embargo realmente se apreciará su calidad con nuevos equipos; el Project Reality, por ejemplo, ya estará pensado para lucirse en la HDTV. Te prometemos investigar de la compatibilidad de tu SNES, NES y videocaseteras con los productores de HDTV's en el próximo CES.
2) Rotaciones multiaxiales se refiere a las que pueden hacerse desde distintos ejes (no sólo lo que parezca ser el centro); scaling y zoom son realmente el mismo concepto o sea acercamientos y alejamientos que pueden usarse para aumentar y disminuir la escala de los sprites. Los degradados se refieren a una gama del mismo color que va aumentando o disminuyendo para, por ejemplo, lograr el cielo en un atardecer.



3) De la primera vez que jugamos FX Trax a la segunda vez que jugamos Stunt Race FX, hubo muchísima diferencia: muchas opciones, pistas y movimientos más. Acabamos de recibir un video con las nuevas y casi finales modificaciones y créenos que se ve fabuloso. Se le hicieron muchas mejorías, tanto al Chip Super FX como a las técnicas de programación para hacer las carreras más impresionantes. Estas técnicas especializadas en textura de mapas poligonales permiten un gran detalle de objetos que se mueven, giran, se acercan y se alejan. A estas fechas muy probablemente ya lo viste o jugaste.
4) El éxito de Nintendo se debe a la calidad y diversión de sus juegos. Hace poco se lanzó la secuela de un juego que estaba casi olvidado: Super Metroid y todos coinciden en que su factor de diversión es extraordinario. La verdad ahora no podemos informar sobre los planes a futuro, lo que sí te podemos decir es que a cada juego excelente le sucederá otro mejor.

◆

Agradecemos las cartas de todos nuestros fieles lectores y aprovechamos este espacio para dar una muy buena noticia a los amigos peruanos. Y es que debido a la gran recepción de sus cartas, hemos conseguido hacerles más fácil el acceso a nuestra revista. Deben escribir y enviar sus dudas, trucos y sugerencias a:

DISTRIBUIDORA BOLIVARIANA
Av. República del Panamá 3635
San Isidro
PERU



VIRTUAL BART

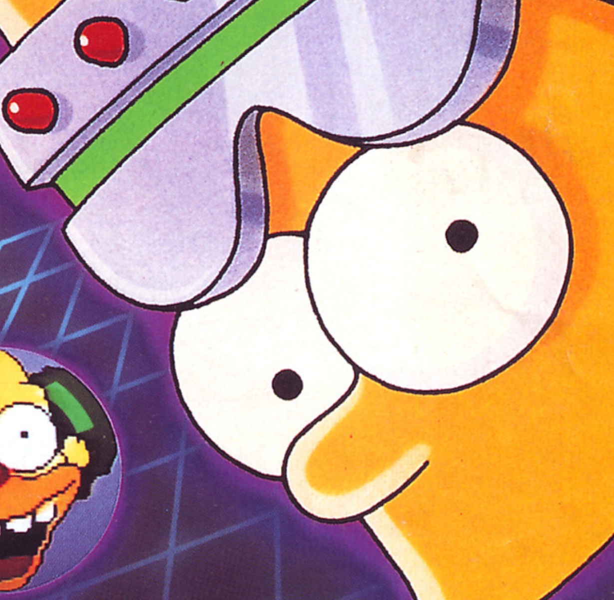
¿Quién necesita la realidad?







¡Cielos, man! ¡Bart está atrapado en una máquina de realidad virtual! Entra a la era Jurásica como Dino Bart. Enfréntate a un post-apocalíptico Springfield como Doomsday Bart. Vuelve a tu infancia como Baby Bart. Haz las "cochinadas" que quieras como Pig Bart. Participa en una peligrosa carrera cuesta abajo en el peligroso monte Splashmore. ¡Y mucho más!

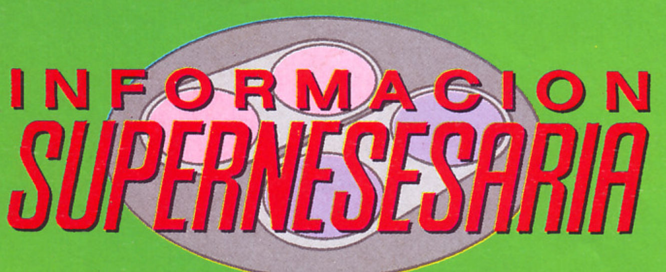


SUPER NES®



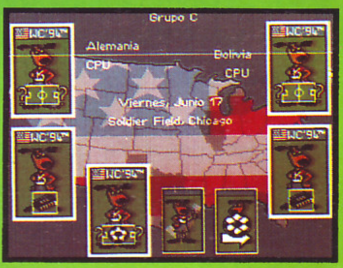
MATT GROENING







Los meses pasados fueron de gran interés para los fanáticos del fútbol, todo esto por el Campeonato Mundial. Este evento causó gran interés por parte de todos, inclusive de los patrocinadores pues es muy común oír: "el refresco oficial del mundial, las películas fotográficas del mundial" y todo tipo de cosas oficiales, así que, en Club Nintendo no nos quisimos quedar atrás y en este número te presentamos un análisis del único juego "Oficial" del Mundial: World Cup USA 94 de U.S. Gold.



Algo con lo que te encuentras cuando comienzas a jugar este título es la gran cantidad de opciones que tiene, comenzando con la elección del idioma pues aquí puedes escoger de entre 8 distintos, de ahí te puedes ir a seleccionar, ya sea jugar el Campeonato Mundial, un partido de exhibición, entrenar o hacer cambios de alineación, todas estas opciones están representadas por logotipos gráficos por lo que es importante ir familiarizandote con ellos.

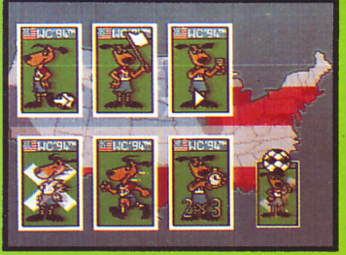




Ya alguna vez (en el pasado reporte del CES para ser más exactos) comentamos que este juego nos recordaba mucho al Soccer de Atlus por la forma de desarrollo del juego, pues también está visto "por arriba" y el juego se desarrolla en una forma muy dinámica, el modo de juego también es muy sencillo pues las funciones sólo se determinan con 3 botones para pases, tiros a largos y cortos, además de las clásicas barridas y cargas, pero debes ser cuidadoso cuando ejecutes estas últimas, pues puedes ser amonestado o si tienes mala suerte puedes llegar a ser expulsado.

Una buena opción extra de este juego es la posibilidad de ir guardando tus avances en la batería y así podrás olvidarte de engorrosos passwords, el juego tiene un archivo y guarda los datos automáticamente una vez que hayas terminado un partido. También aquí podrás elegir como jugar tus partidos de acuerdo con las reglas actuales de la FIFA con lo que habrá: fuera de lugar, cambios ilimitados, tarjetas amarillas y rojas. En fin, éste, como dijimos al principio en lo que se refiere a opciones está muy completo, lo único que se extraña son las alineaciones originales, pero bueno... ahora veamos un poco del juego en sí.



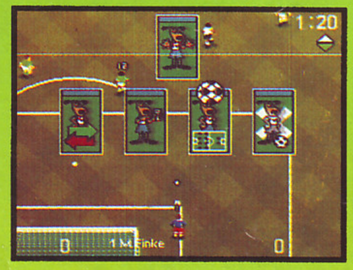


Como juego oficial este título reúne algunas características importantes, como por ejemplo que aquí encontrarás a todos los equipos reales casificados para el campeonato, así como los grupos ya establecidos y el calendario de juegos, todos de acuerdo a lo establecido para este Campeonato; así podrás elegir un equipo y competir contra los de tu propio grupo para las eliminatorias e ir a buscar el campeonato mundial, los resultados de los demás partidos los decidirá el CPU conforme a los datos que tiene cada equipo.











Como en muchos otros juegos de soccer, World Cup USA 94 te permite hacer diferentes movimientos mientras juegas que son: el típico cambio de jugador, la repetición en cámara lenta de tu último movimiento o el cambio de formación a mitad del juego. Si es que la estrategia que pensaste no te funciona, otra cuestión de la que tendrás que cuidarte es que tus jugadores no se lastimen pues en las barridas se puede llegar a lastimar un jugador y habrá necesidad de cambiarlo.

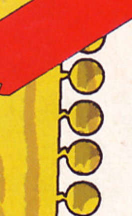
Pues bien, aunque este juego sea el "oficial" no es de los mejores, tiene bastantes opciones pero el jugarlo no es muy emocionante, además de que resulta algo complejo decifrar todos los menús y saber para qué sirve cada uno.



PAGINA PASSWORDS

ARCHIVO SECRETO DE NINTENDO

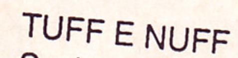




MEGA MAN X (SUPER NES)

1) 5385, 7136, 6321
2) 6385, 5336, 5364
3) 6483, 7376, 5124
4) 1573, 5232, 7264
5) 5131, 7358, 4181
6) 5147, 8437, 4536
7) 1556, 6642, 7448
8) 5141, 3427, 4261
9) 5447, 4177, 4536
10) 4131, 6712, 1221

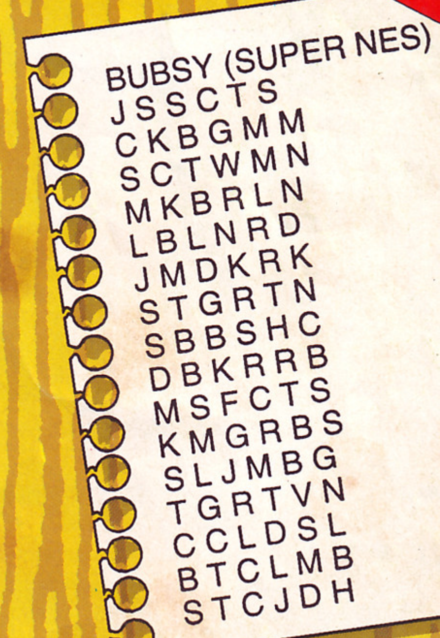




TUFF E NUFF

Syoh vs. Zazi:
526
762
Syoh vs. Kotono:
556
742
Syoh vs. Vortz:
537
611
Syoh vs. Beans:
527
671
Syoh vs. Dolf:
5øø
5øø
Syoh vs. Rei:
530
560
Syoh vs. Gajet:
511
437
Syoh vs. Sirou:
5ø1
417
Syoh vs. K´s:
562
326
Syoh vs. Jade:
512
306





BUBSY (SUPER NES)

JSSCTS
CKBGMM
SCTWMN
MKBRLN
LBLNRD
JMDKRK
STGRTN
SBBSHC
DBKRRB
MSFCTS
KMGRBS
SLJMBG
TGRTVN
CCLDSL
BTCLMB
STCJDH





GOOFY TROPS

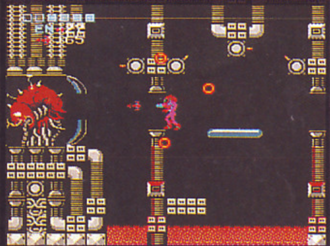
Stage 2: Plátano, Diamante Azul, Guinda, Plátano, Guinda
Stage 3: Guinda, Diamante Rojo, Diamante Azul, Guinda, Plátano
Stage 4: Diamante Rojo, Guinda, Diamante Azul, Diamante Azul, Diamante Rojo
Stage 5: Plátano, Guinda, Diamante Azul, Diamante Rojo, Plátano

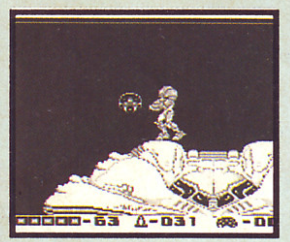
*(Al final de cada Password aparece el nombre de nuestros investigadores secretos)

CURSO Nintensivo



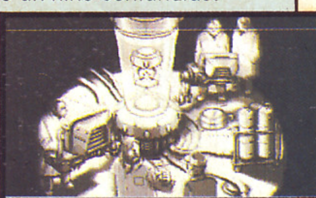
Muchas dudas te resolverá este Curso. Consúltalo sólo en caso de ser absolutamente nesesario.



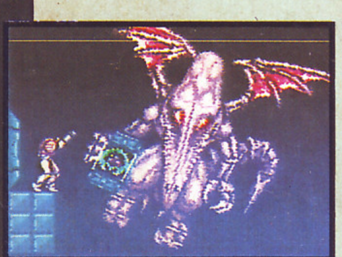


"El último Metroid está en cautiverio. La Galaxia está en paz". Primero combatí a los Metroids en planeta Zebes. Fue ahí cuando vencí los planes de la nave pirata líder "Mother Brain" que usa a las criaturas para atacar la civilización Galáctica.
Después luché contra los Metroids en su territorio SR 388. Los erradiqué completamente, excepto por una larva, la cual después de salir de su cascarón, me siguió como un niño confundido.





Yo personalmente la entregué a la estación de investigación Galáctica a Ceres para que sus científicos pudieran estudiar las cualidades de la energía que producen.

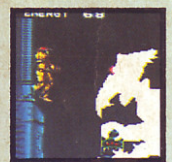


¡Los descubrimientos científicos fueron asombrosos!
Descubrieron que los poderes del Metroid pueden ser utilizados para el bien de la civilización.
Satisfecha porque todo estaba bien, abandoné la estación para cazar un nuevo criminal pero apenas dejé el cinturón de asteroides, recibí una señal de alarma.

MOVIMIENTOS

DISPAROS

Ahora Samus puede disparar en cualquiera de las 8 posiciones.



Presiona X para disparar de lado.



Mantén oprimido R y presiona X para disparar en diagonal hacia arriba.



Mantén oprimido L y presiona X para disparar en diagonal hacia abajo.

Mantén oprimido L,R y presiona X para disparar hacia arriba.



Salta y mantén el control hacia abajo y presiona X para disparar en esa dirección.



Todo lo anterior funciona tanto de pie como agachada (para agacharte sólo presiona el control hacia abajo)

Todo lo anterior funciona con cualquier disparo, Missile, Super Missile o el Grappling Beam.

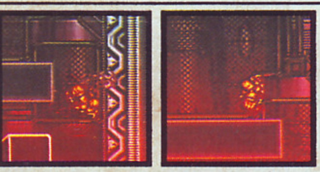
SALTOS

Nota: Para cualquier tipo de salto el tamaño dependerá del tiempo que dejes presionado A.

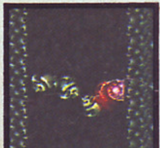


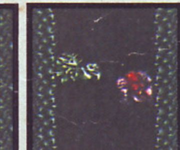


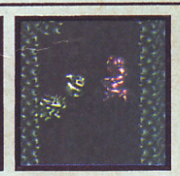
Normal:presiona A y ya en el aire mueve el control hacia la izquierda o derecha, así controlas tu salto aún menor que con el salto tipo Spin.



Spin: Presiona el control hacia la izquierda o derecha junto con A, así saltas girando.
(si dejas presionado el botón de salto A y mueves el control hacia la espalda de Samus automáticamente ejecuta este salto).







Sobre las paredes: primero ejecuta un salto tipo Spin y cuando estés pegado a la pared, mueve el control hacia el lado contrario e inmediatamente presiona A.
Esta jugada la puedes repetir las veces que quieras para alcanzar lugares muy altos.

CORRER



Mantén presionado B junto con izquierda o derecha para correr

MOON WALKING

Mantén presionado el botón de disparo X y mueve el control hacia la espalda de Samus.





MOVIMIENTOS DESPUÉS DE OBTENER ITEMS



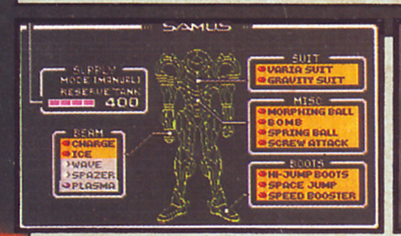
Morphing Ball.- Presiona el control dos veces hacia abajo;esto funciona tanto de pie como saltando.

Bomb: Utiliza el Morphing Ball y presiona X varias veces hasta que una de las explosiones te reboten. Cuando vas cayendo, justo en ese instante, deja una bomba,esa es la medida para ir subiendo poco a poco.











Ataque especial con Charge Beam: Después de tomar el Charge Beam y cualquier rayo,selecciona sólo estos dos en el menú de Samus;después selecciona la Power Bomb y mantén presionado X para que salga el ataque especial.

Si justo al ejecutar este poder activas los demás tipos de laser creas un error.



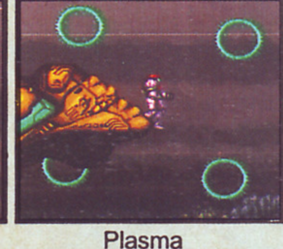
Ice



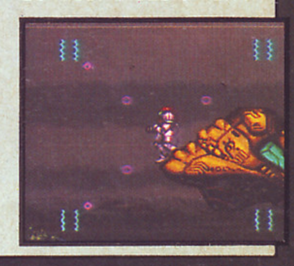
Wave



Spazer



Plasma



SUPER SALTOS





Para ejecutar estos saltos necesitas el Speed Booster:
Corre un tramo suficiente para que el personaje comience a Flashear, entonces presiona el control hacia abajo y así acumulas poder (sólo te dura un momento).
Ahora ejecuta lo siguiente según qué salto quieras hacer: (si lo deseas puedes ejecutar un salto tipo Spin después de cargar el poder, después presiona arriba para ejecutar cualquiera de las siguientes jugadas.



Vertical
Ya acumulado el poder sólo presiona A



Diagonal
Ya acumulado el poder mantén presinado R y oprime A



De Frente
Ya acumulado el poder presiona A e inmediatamente presiona al frente y A simultáneamente.

ATAQUES CON CHARGE BEAM



Mantén presionado X; ya que acumules poder utiliza el Morphing Ball para soltar 5 bombas.



Mantén presionado X; ya que acumules poder utiliza el Morphing Ball pero mantén el control presionado hacia abajo, así después de un instante salen 5 bombas pero a mayor distancia.



Mantén presionado X, ya que acumules poder ejecuta un salto tipo Spin para destruir enemigos pequeños.





SPRING BALL
Con este Item puedes saltar utilizando el Morphing Ball.



SPACE JUMP
Ejecuta un salto tipo Spin y justo al ir bajando ejecuta otro salto. Repitiendo esta jugada puedes avanzar o subir con sólo ir saltando.

GRAPPLING BEAM
Básicamente lo utilizas para colgarte de ciertos bloques y enemigos, moviendo el control hacia los lados puedes balancearte. También puedes eliminar enemigos pequeños o tomar items como energía o missiles.



CRYSTAL FLASH Esta técnica sólo la puedes ejecutar bajo las siguientes condiciones.

De energía debes tener 29 ó menos (tus Reserve Tank obviamente vacios)
De Missiles mínimo 10
De Super Missiles mínimo 10
De Power Bomb mínimo 11
Ahora selecciona Power Bomb y utiliza el Morphing Ball, mantén presionados L,R y el control hacia abajo; por último mantén presionado X para que Samus absorba el poder de la detonación de la bomba y así llenes toda tu energía.







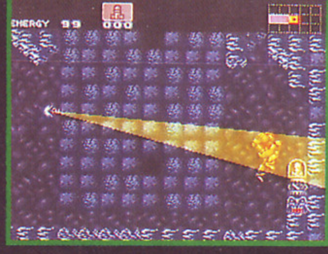
Hay muchas rutas para terminar el juego.
Al final te dirán el porcentaje de items que lograste. Para llegar al 100% te recomendamos sigas el siguiente camino:



1-Morphing Ball



2- Missile

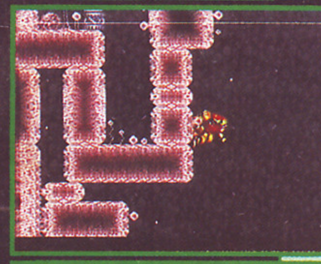


3- Missile tómalo y dirígete a Crateria

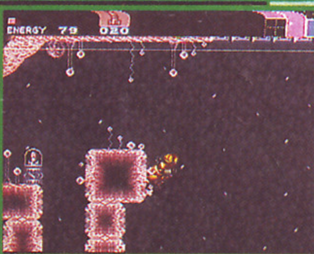
Pag. 17



10- Missile

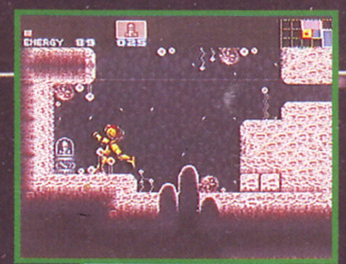


11- Aquí hay un missile. Para llegar a él salta sobre la pared dos veces.





También puedes llegar con bombas.



12- Missile



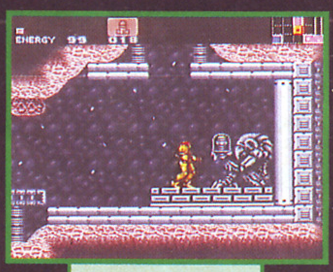
13- Charge Beam





14- Spore Spawn

Agáchate en una esquina como indica la foto y dispárale a las pequeñas esporas para obtener energía y missiles. En cuanto el jefe se abra dispárale missiles al centro. Repite la jugada hasta eliminarlo.



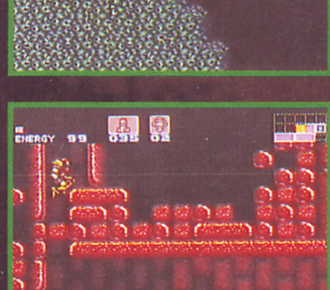
15- Super Missile



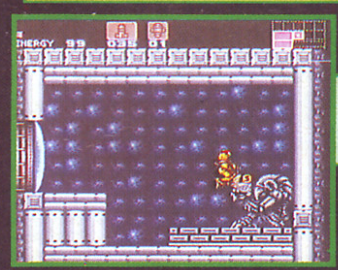
16- Aquí utiliza un Super Missile para abrir camino.



17- Para alcanzar el missile que está arriba utiliza la técnica de saltar sobre la pared o con bombas.



18- Aquí dispara hacia arriba para abrir camino, ahora utiliza la técnica de saltar sobre la pared para llegar arriba.

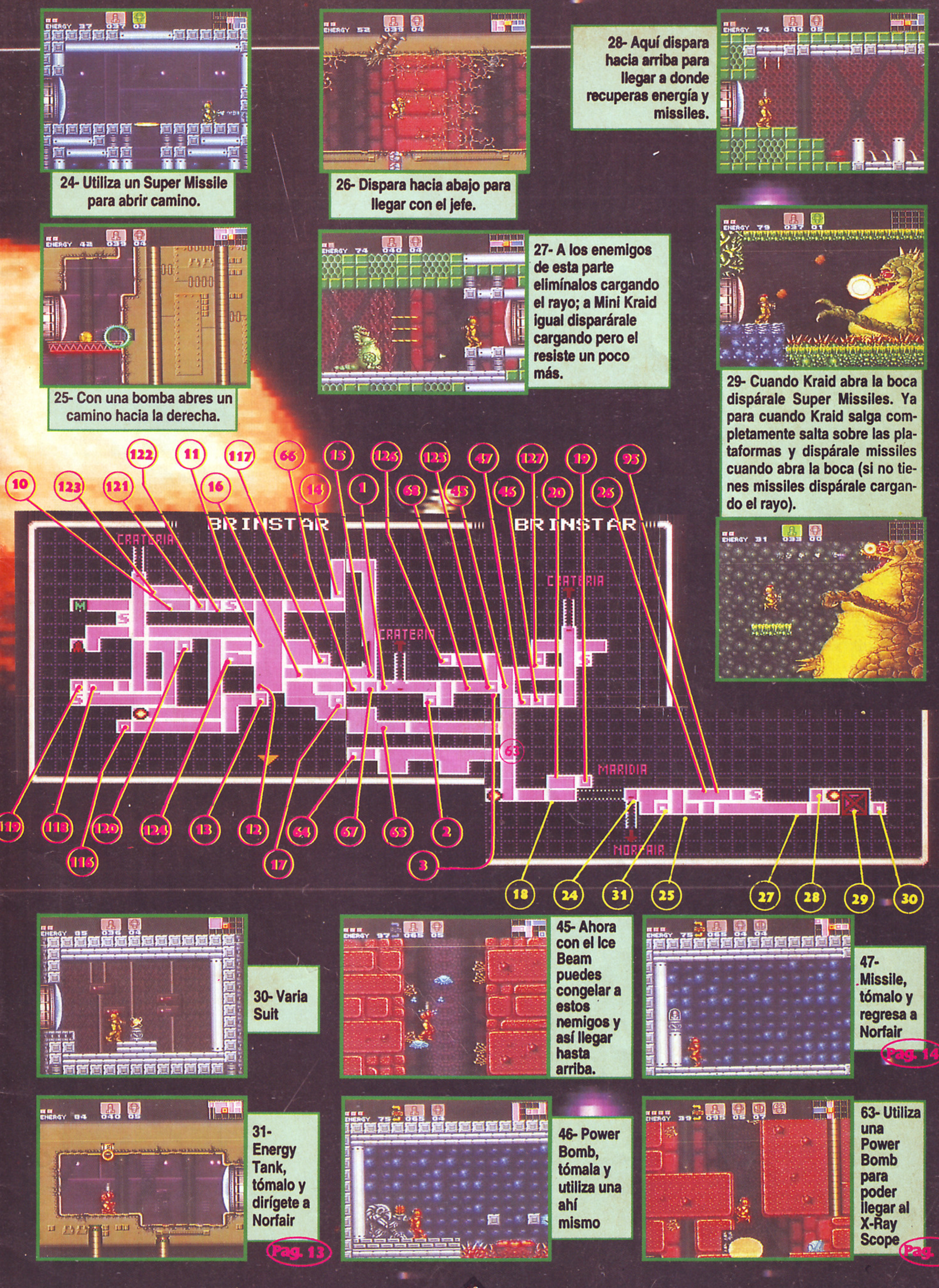


19- Spazer



20- Aquí utiliza una bomba para bajar más rápido. Después dirígete a Norfair

Pag. 13



24- Utiliza un Super Missile para abrir camino.

26- Dispara hacia abajo para llegar con el jefe.

28- Aquí dispara hacia arriba para llegar a donde recuperas energía y missiles.

25- Con una bomba abres un camino hacia la derecha.

27- A los enemigos de esta parte elimínalos cargando el rayo; a Mini Kraid igual dispárarale cargando pero el resiste un poco más.

29- Cuando Kraid abra la boca dispárale Super Missiles. Ya para cuando Kraid salga completamente salta sobre las plataformas y dispárale missiles cuando abra la boca (si no tienes missiles dispárale cargando el rayo).

30- Varia Suit

45- Ahora con el Ice Beam puedes congelar a estos nemigos y así llegar hasta arriba.

47- Missile, tómalo y regresa a Norfair

Pag. 14

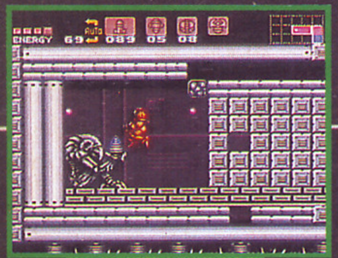
31- Energy Tank, tómalo y dirígete a Norfair

Pag. 13

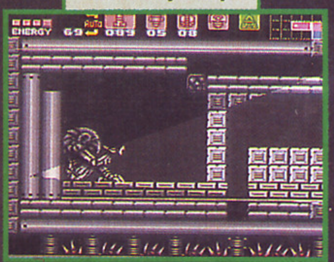
46- Power Bomb, tómala y utiliza una ahí mismo

63- Utiliza una Power Bomb para poder llegar al X-Ray Scope

Pag. 12



64- X-Ray Scope





65- Ahora ya puedes abrir estas compuertas desde cualquier lado.



66- Power Bomb

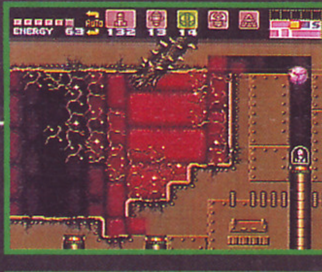


67- Aquí utiliza una Power Bomb.



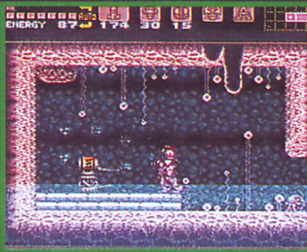
68- Dispara hacia arriba para descubrir el Energy Tank, tómalo y dirígete a Cratería.

Pag. 17

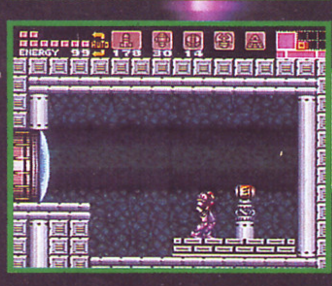


95- Aquí utiliza una Power Bomb, toma el missile y regresa a Maridia.

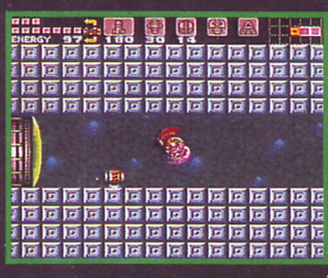
Pag. 19



116- Energy Tank



117- Energy Tank



118- Para tomar este Energy Tank salta, porque al centro hay un hoyo.

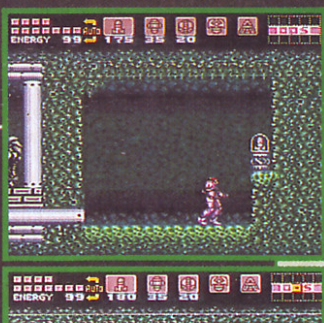


119- Super Missile



120- Power Bomb

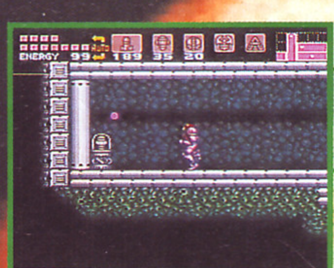
121- Reserve Tank



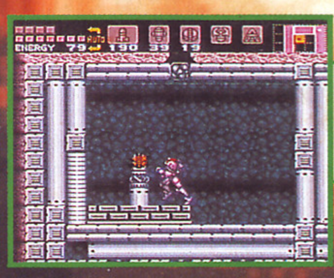
122- Missile



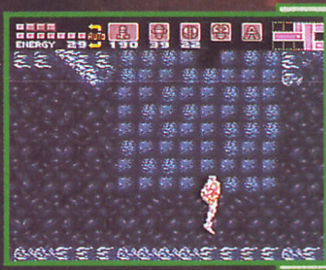
Con bombas descubres este otro missile



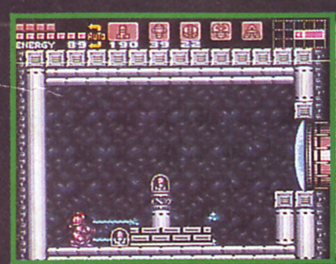
123- Super Missile



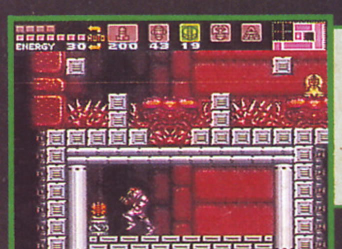
124- Power Bomb



125- Aquí utiliza Power Bomb, después corre y ejecuta un super salto como indica la foto.

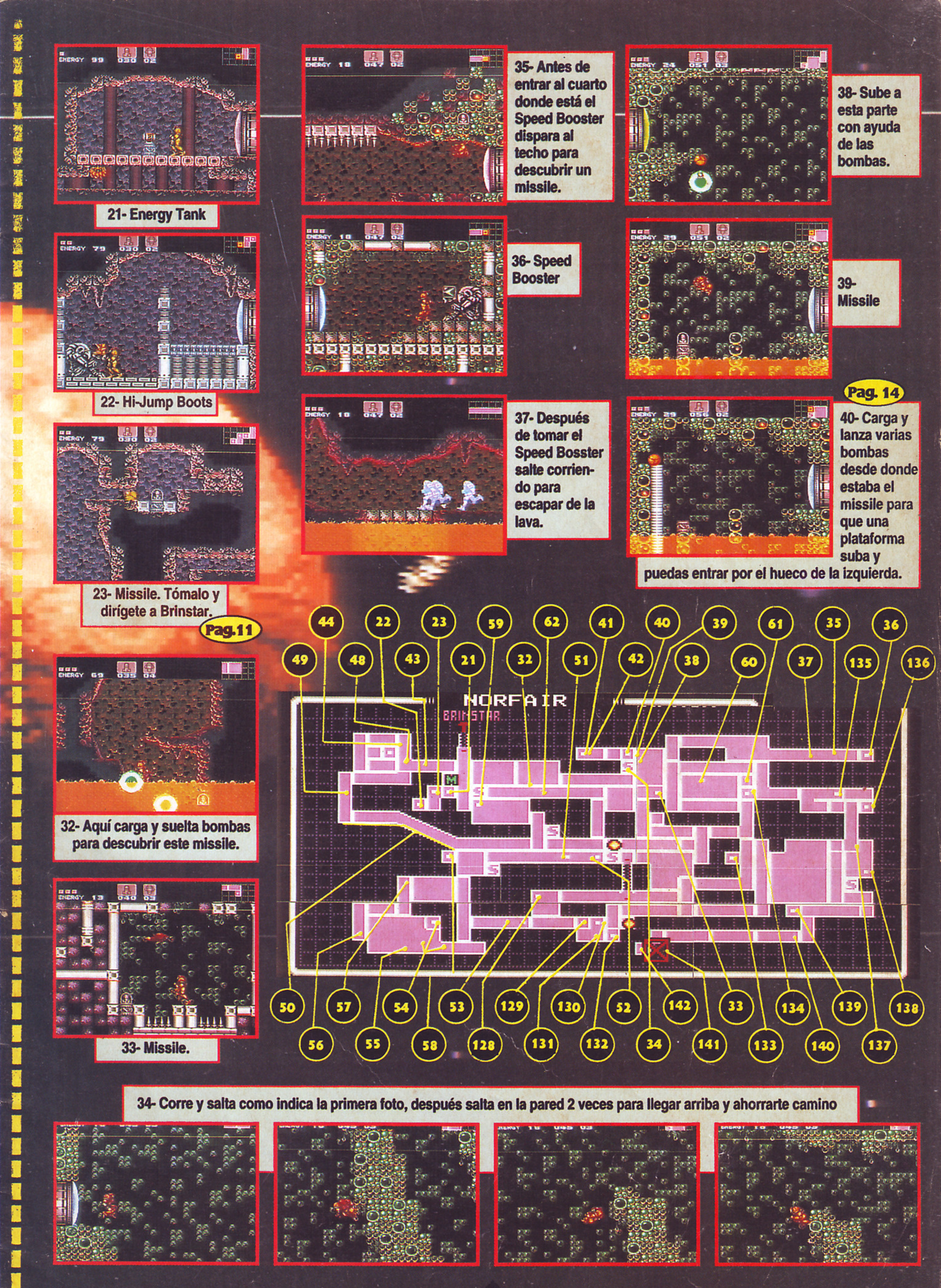


126- Aquí hay dos missiles, uno lo descu-bres disparan-do.



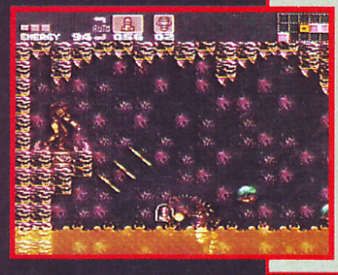
127- Power Bomb, tómala y dirígete a Norfair.


Pag. 15

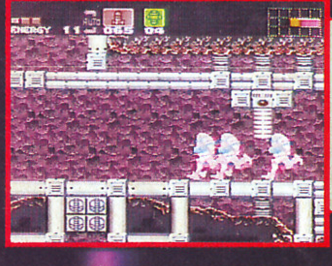

21- Energy Tank
22- Hi-Jump Boots
23- Missile. Tómalo y dirígete a Brinstar.
Pag.11
32- Aquí carga y suelta bombas para descubrir este missile.
33- Missile.
35- Antes de entrar al cuarto donde está el Speed Booster dispara al techo para descubrir un missile.
36- Speed Booster
37- Después de tomar el Speed Bosster salte corriendo para escapar de la lava.
38- Sube a esta parte con ayuda de las bombas.
39- Missile
Pag. 14
40- Carga y lanza varias bombas desde donde estaba el missile para que una plataforma suba y puedas entrar por el hueco de la izquierda.
NORFAIR
BRINSTAR
34- Corre y salta como indica la primera foto, después salta en la pared 2 veces para llegar arriba y ahorrarte camino



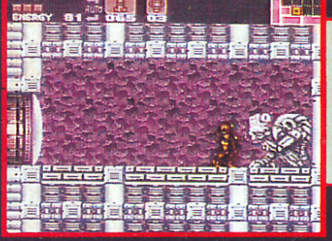
41- Reserve Tank



42- Dispara en diagonal hacia abajo como indica la foto para descubrir un missile.

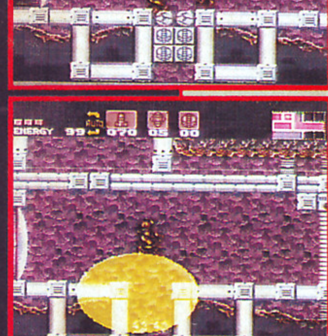


43- Aquí corre para que las compuertas no te detengan.



44- Ice Beam, tómalo y dirígete a Brinstar.


Pag.11



48- Nuevamente corre aquí para destruir los bloques del suelo, después utiliza una Power Bomb.

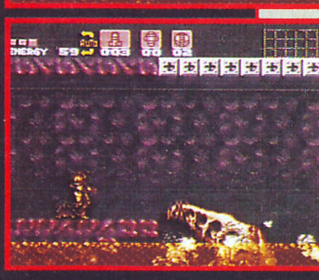


49- Al salir por aquí ten cuidado de no caer, da un pequeño salto para que el Scroll baje un poco, ahora dispara en diagonal y congela al enemigo de abajo, dispara al frente para descubrir un missile y salta sobre el enemigo congelado para alcanzar a tomar el missile.

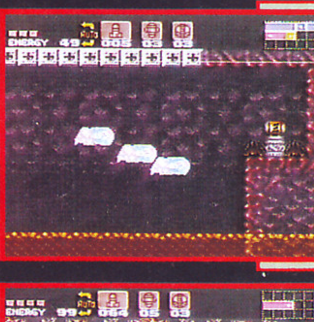


50- Toda esta parte pásate corriendo.





51- A este jefe lo tienes que hacer retroceder para que caiga a la lava, para esto salta y dispárale Super Missiles o Missiles cuando abra la boca.



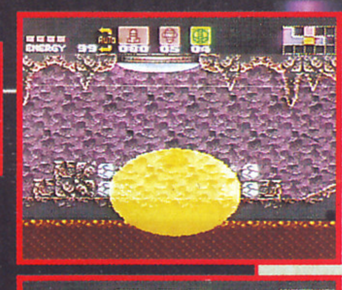
52- Corre y salta hacia la izquierda, ahora salta sobre la pared para tomar de una vez este Energy Tank.

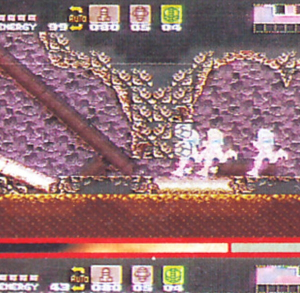


53- Missile



57- Aquí salta y lanza el Grappling Beam hacia arriba para alcanzar la puerta.

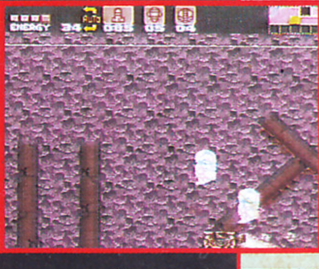








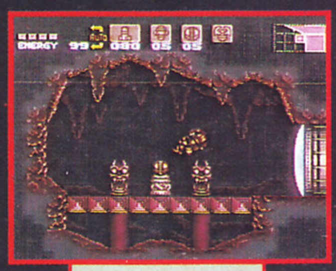
54- Coloca una Power Bomb donde indica la primera foto; ahora corre, carga poder para un super salto, ejecútalo donde indica la tercera foto; al chocar con el techo presiona el control hacia la izquierda para tomar el missile (hay un hueco del lado izquierdo para bajar).



55- Nuevamente corre y justo al llegar a la orilla salta para llegar al Grappling Beam.



56- Grappling Beam



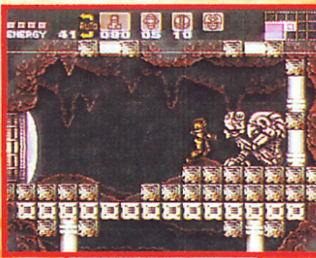
58- Power Bomb



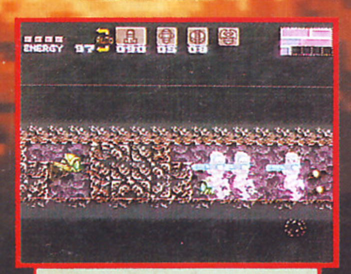
59- Missile.



60- Missile.

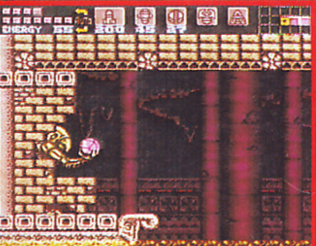


61- Wave Beam

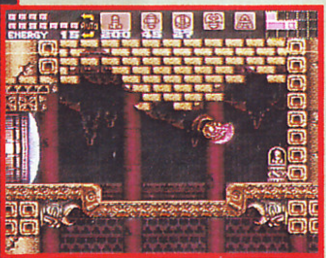


62- Aquí corre para abrirte paso y dirígete a Brinstar

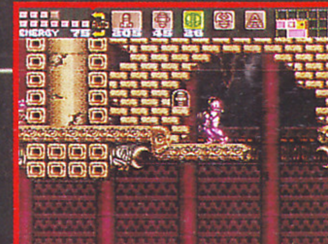
Pag.11



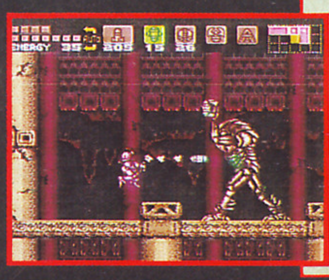
128- Para descubrir este Chozo utiliza Power Bomb después hazte bolita y colócate en su mano para que el nivel de la lava baje.



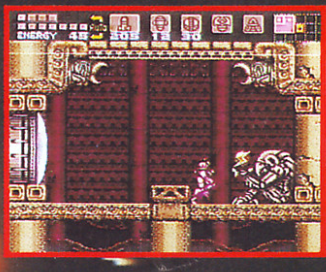
129- Aquí utiliza el Space Jump (porque el suelo se destruye) para llegar al missile, después utiliza Power Bomb para descubrir un Super Missile.



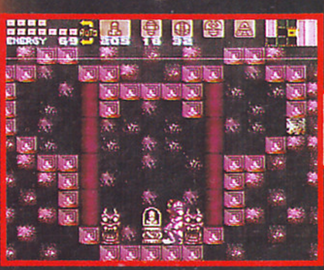
130- Para llegar a este Super Missile utiliza Space Jump.



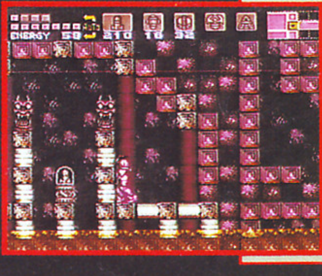
131- TORIZO Para eliminarlo dispárale Super Missiles al pecho, pero cuídate porque algunos super missiles los detiene y te los lanza



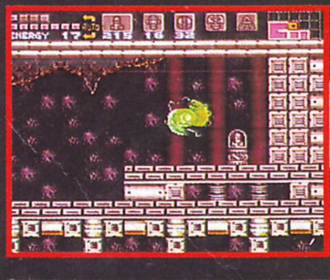
132- Screw Attack



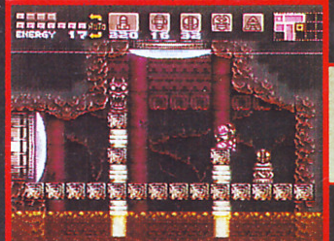
133- Missile



134- Con una bomba descubres el camino hacia este missile



135- Missile



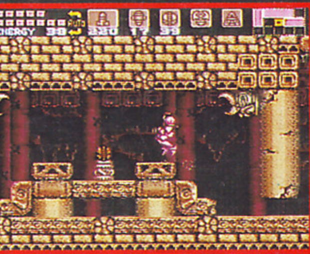
136- Power Bomb



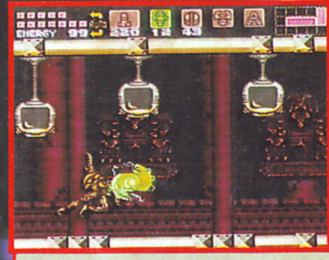
137- Utiliza Power Bomb para destruir a este enemigo y así avanza a la derecha.



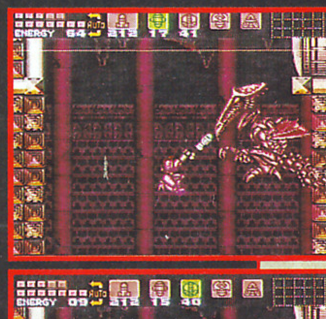
138- Energy Tank



139- Power Bomb



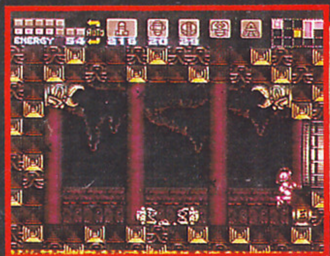
140- Espera a que salte y cuando se lance hacia ti ejecuta un pequeño salto con Screw Attack para que no te toque e inmediatamente atácalo con Super Missile o Charge Beam.



141-A- RIDLEY Dispárale con Super Missile de preferencia cuando abra la boca



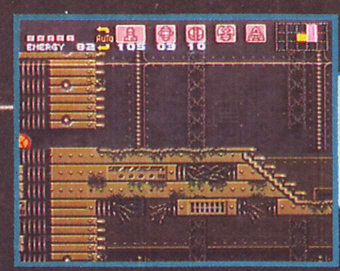
También las Power Bomb le causan daño

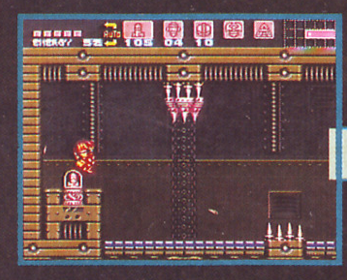


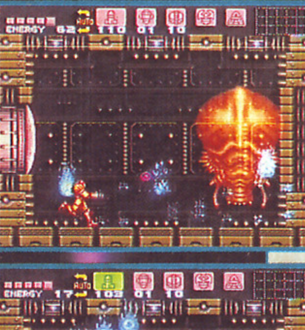
142- Energy Tank, tómalo y dirígete a Crateria



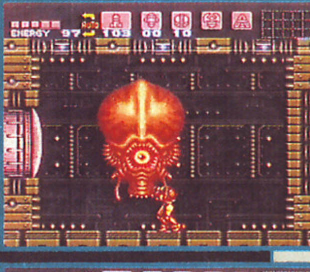
Pag. 18


72- Con una bomba abre camino hacia el missile.

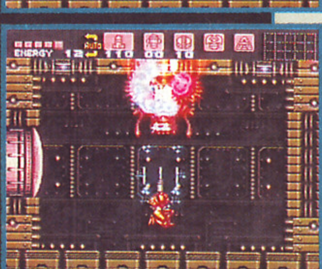

73- Missile

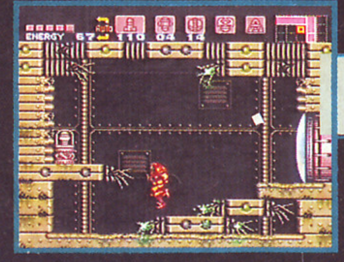

74- PHANTOON Dispárale al fuego que te lanza para obtener missiles o energía mientras está transparente su cuerpo no te causa daño.

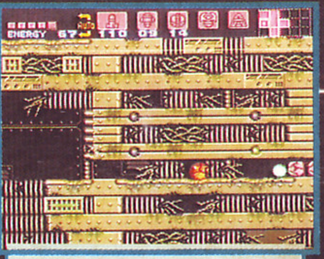

Cuando deje de ser transparente dispárale dos missiles y cambia a Super Missile.

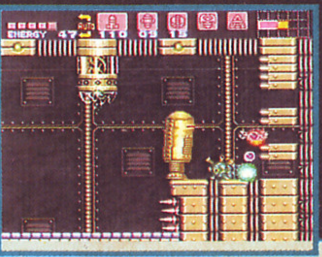

Ahora conéctale un Super Missile.

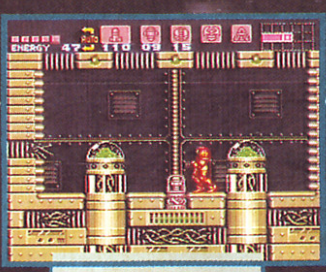
Después el se colocará arriba en el centro; colócate debajo de él y dispara rápidamente hacia arriba tratando de eliminar el fuego que te lanza. Repite la jugada hasta eliminarlo; cuando acabas con el jefe la energía regresa a la nave.

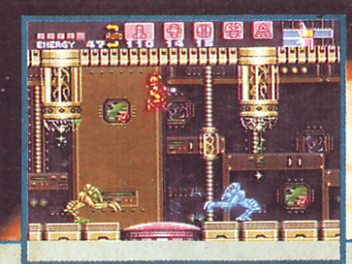


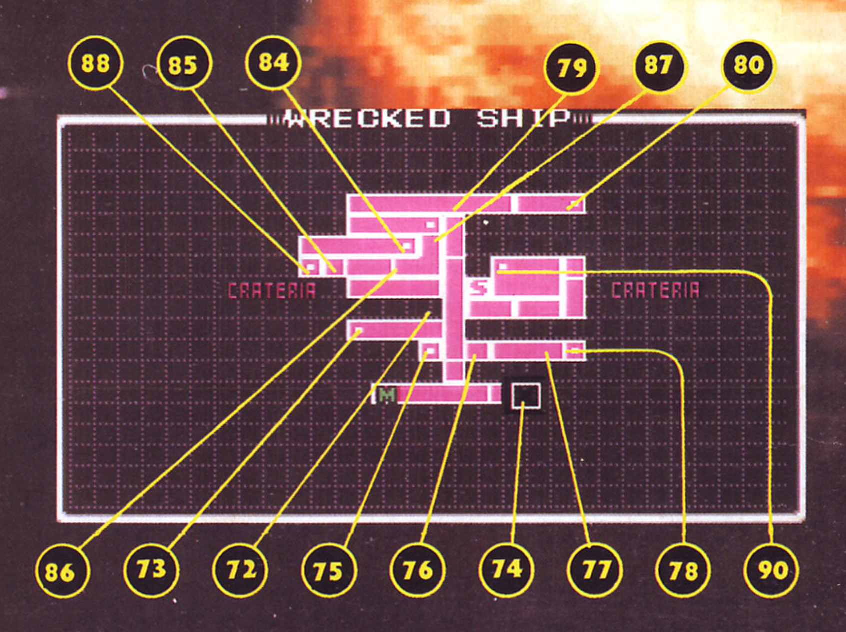

75- Super Missile.

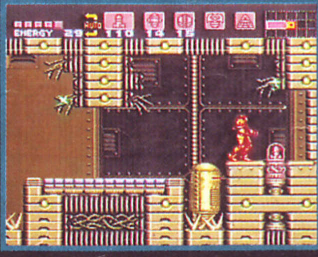

76- Con bombas ábrete paso hacia el Super Missile.


77- Utiliza varias bombas para abrir y entrar por el hueco del centro.

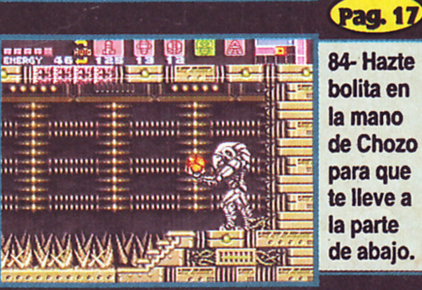

78- Super Missile.

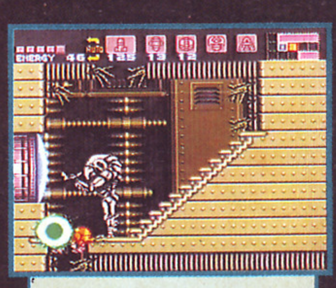

79- Al llegar aquí y eliminar a todos los enemigos ya puedes abrir las puertas, abre todas para que cuando pases otra vez por aquí ya no tengas que eliminarlos.

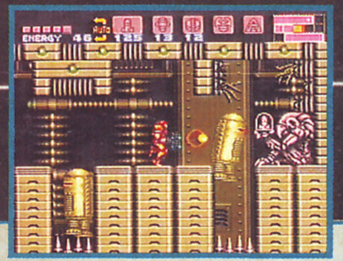



80- Missile, tómalo y salte de la nave por la puerta superior izquierda.

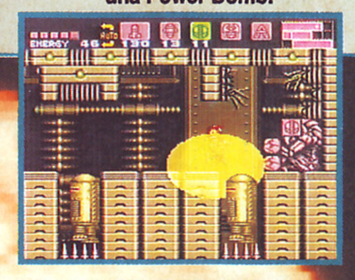
Pag. 17

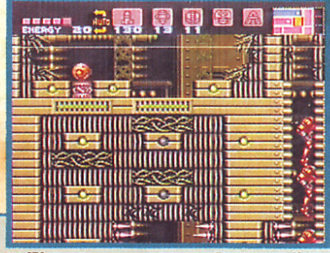

84- Hazte bolita en la mano de Chozo para que te lleve a la parte de abajo.


85- Utiliza una bomba para avanzar hacia la derecha.



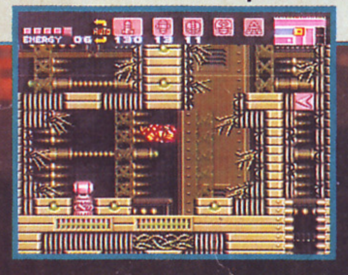
86- Missile. Tómalo y después utiliza una Power Bomb.

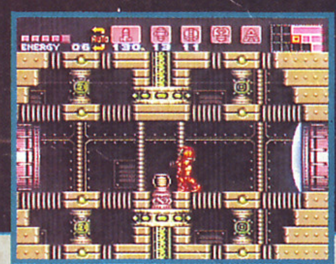




87- Ejecuta un super salto para llegar hasta arriba.

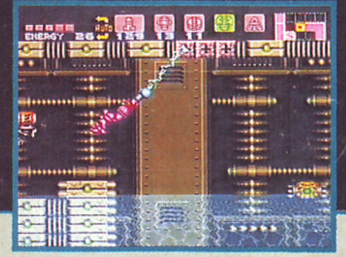
Ahora salta la zona de centro y así tomar el Reserve Tank sin problemas.





88- Gravity Suit, tómalo y salte por la izquierda.

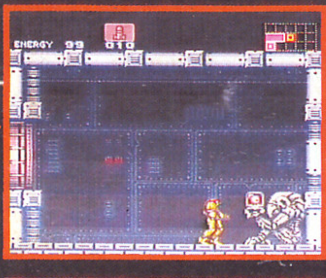
Pag. 18



90- Energy Tank, tómalo y dirígete a Crateria saliendo por el lado derecho.



Pag. 18

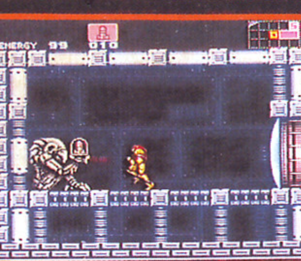


4-Bomb

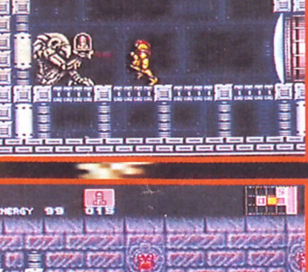




5- Torizo Dispárale missiles al pecho



6- Missile



7- Para salir más rápido utiliza una bomba y entra por el pasillo oculto por arriba.

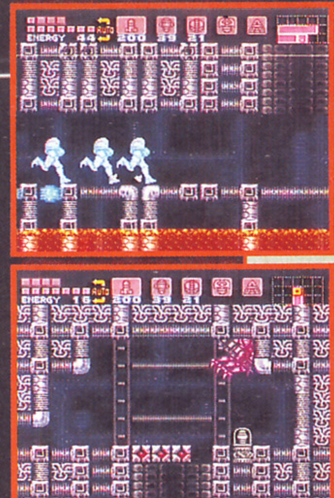


8- Utiliza aquí las bombas para seguir avanzando a la izquierda.



9- Energy Tank, tómalo y dirígete a Brinstar.

Pag. 10



70- Congela a los enemigos para que corras y ejecutes un super salto.

Así llegas al Super Missile.

71- Missile, tómalo y dirígete a Wrecked Ship

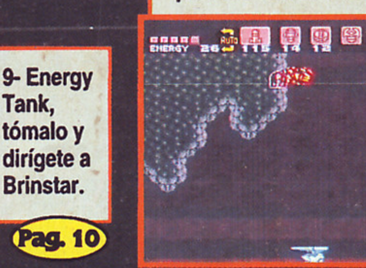
Pag. 16



81- Súbete a este enemigo y justo donde se ve la foto congélalo.

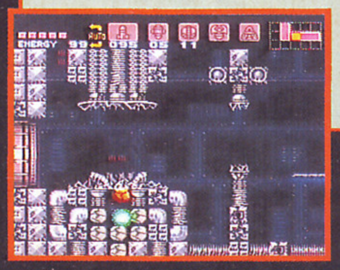
Ahora salta y dispara al muro para descubrir un missile.

Pag. 18





69- Con bombas abre camino hacia abajo para tomar el missile.





82- Abre el hueco con un Super Missile.

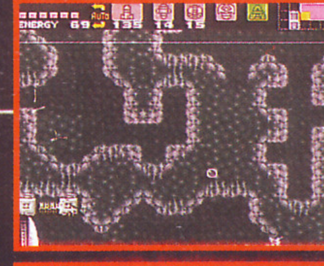
Dispara hacia la izquierda para llegar al missile.

Por último salta y en el aire presiona dos veces hacia abajo para salirte por donde entraste.



83- Utiliza una bomba para abrir camino y llegar a la nave

Pag. 16

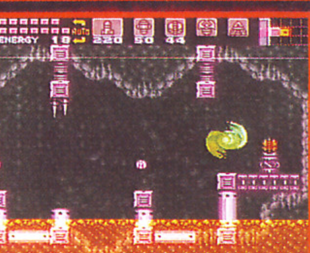


91- Con bombas abre camino para llegar a Maridia.



89- Dispara a la pared para abrir camino y utiliza una bomba para llegar al missile, tómalo y dirígete a Wrecked Ship.

Pag. 17



143- Power Bomb



144- Esta parte rómpela con super salto (en diagonal o de frente) o con Screw Attack

146 9 6 145 7 8 144 143 71 82 81 83 89 91

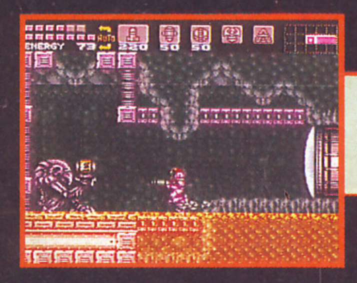
CRATERIA CRATERIA

WRECKED SHIP

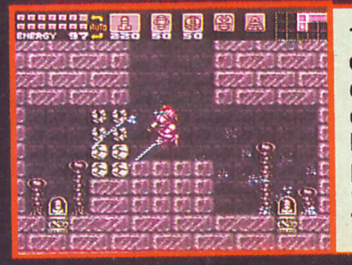
BRINSTAR BRINSTAR MARIDIA BRINSTAR

153 4 5

69 70

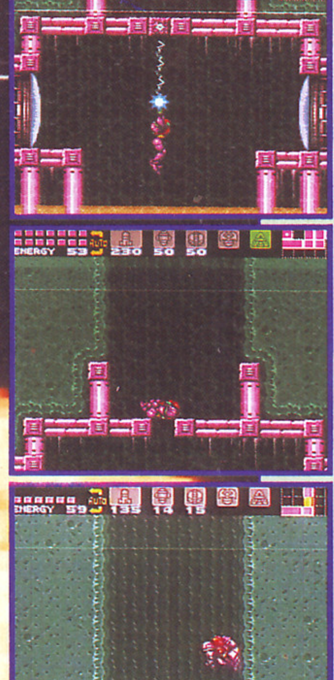


145- Energy Tank



146- En esta parte es importante que utilices X-Ray Scope para que caigas justamente en el centro y vayas destruyéndo los bloques de ambos lados, así puedes tomar los dos missiles de una sola vez. Después dirígete a Tourian.

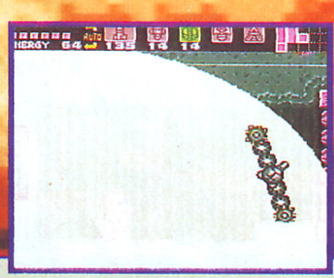
Pag. 21



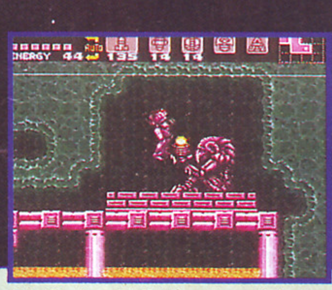
92- Mantente colgado del bloque hasta que se rompa.

92- Da un salto tipo Spin para entrar por el hueco.

92- Salta sobre la pared varias veces para llegar hasta arriba.



93- En cuanto entres aquí utiliza una Power Bomb y no le dispares al enemigo porque el te va a abrir el camino para llegar al Spring Ball.

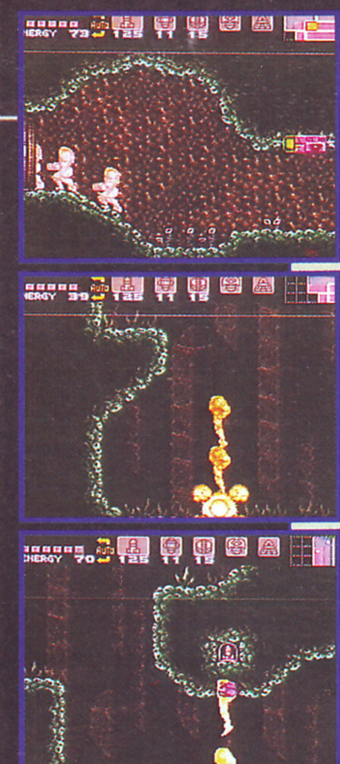


94- Spring Ball, tómalo y dirígete a Brinstar.

Pag. 12



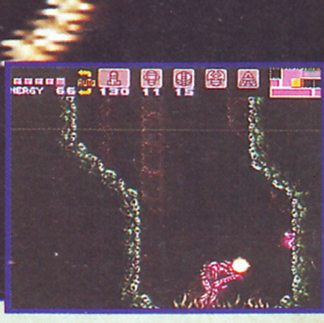
96- Rompe el tunel con Power Bomb.



97- Entra aquí y limpia el camino, corre hacia la izquierda (abre antes la puerta) y justo al entrar presiona el control hacia abajo para cargar el poder del super salto.

Aquí ejecuta el super salto justo donde indica la foto.

Para así tomar el missile de arriba.



98- Hazte bolita y entra por el hueco como se ve en la foto para llegar al Energy Tank.



99- Súbete sobre la tortuga y al llegar a lo más alto salta.

Utiliza el Grappling Beam para colgarte del bloque; comienza a girar para tomar el Energy Tank.



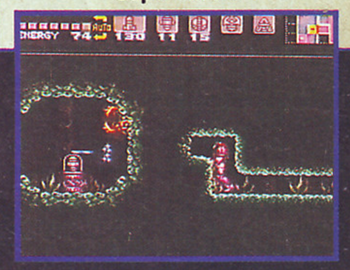


100- Pégate a la orilla derecha, nuevamente súbete en la tortuga, dispara hacia el muro derecho para que al llegar a la máxima altura descubras un missile.



101- Salta de la orilla derecha hacia la izquierda para entrar por un hueco como se ve en la foto y así llegar al Super Missile.

Super Missile





102- En esta zona corre de izquierda a derecha para cargar un super salto, regrésate y ejecuta un super salto en diagonal para así llegar a la puerta superior sin problemas.

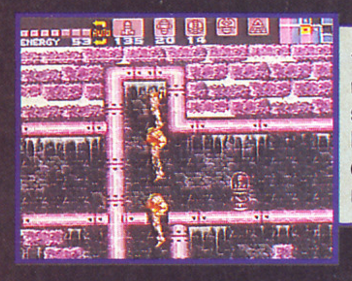


103- Missile

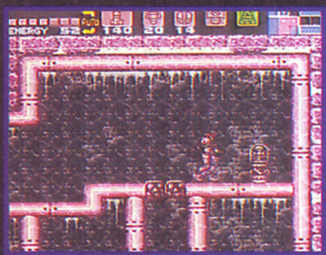




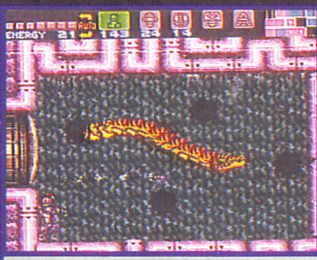
104- Missile y Super Missile.



105- Con un super salto llegas a este missile



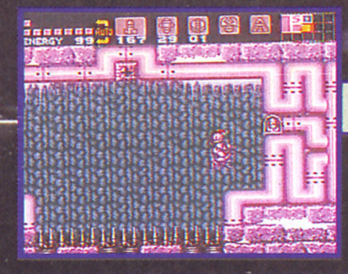
106- A un lado hay un super missile.



109- A este enemigo dispárale missiles a la cabeza, es mejor si te anticipas un poco.



110- Utiliza Spring Ball para tomar el Energy Tank, después corre para abrir camino por abajo.



111- Missile.

112- DRAYGON

Hay dos técnicas para eliminar a este jefe. Para empezar destruye con missiles a los enemigos que están en la pared.

La primera consiste en esquivarlo con Morphing Ball mientras se mueva rápido, pero cuando se te acerque lentamente colócate como indica la foto y dispárale Super Missiles al estómago. Repite la jugada hasta eliminarlo.

















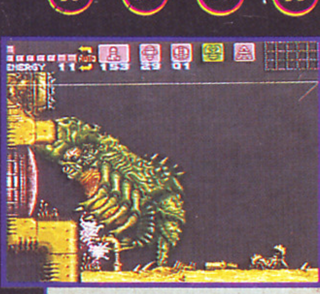


107- Déjate caer por la cascada de arena que está a la izquierda.

Así llegas a esta pantalla donde hay un missile y un Reserve Tank, utiliza el Spring Ball para tomarlos. (ahora nuevamente regresa a la zona de donde bajaste).



108- Aquí elimina los tubos disparando para poder correr y abrir camino.



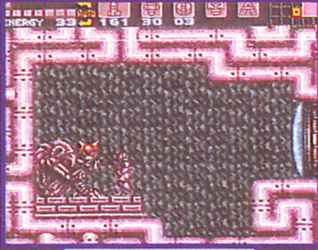


112- La segunda técnica consiste en lo mismo; esquívalo, pero cuando se acerque lentamente a ti déjate agarrar.

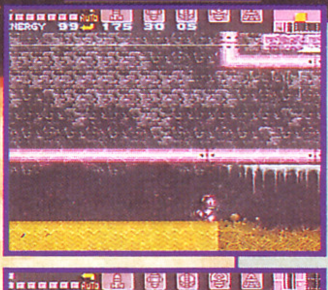
Entonces comienza a mover el control de un lado a otro con ritmo para hacer que el jefe se mueva de un lado a otro cada vez más y más, además de que te va elevando.



Así en cuanto puedas utiliza el Grappling Beam en la parte de la pared que tiene electricidad con esto te baja energía pero no se compara con lo que daña al jefe al grado que lo eliminas en unos cuantos segundos.



113- Space Jump

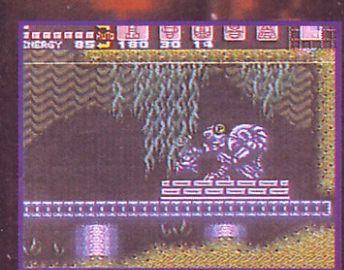


114- Ahora déjate caer por la cascada de arena que está a la derecha.

Así llegas a este missile.

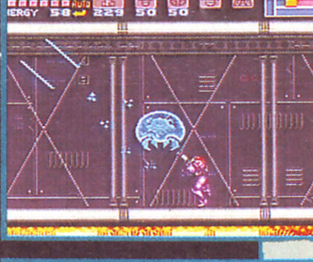


Esta Power Bomb tómala con ayuda del Spring Ball.

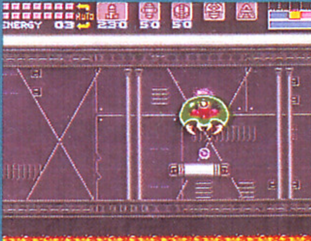


115- Plasma Beam, tómalo y dirígete a Brinstar (por donde tomaste el Charge Beam).
pag 12

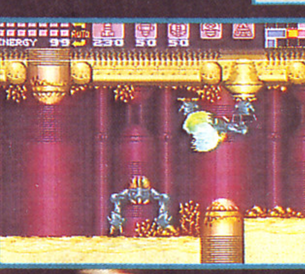




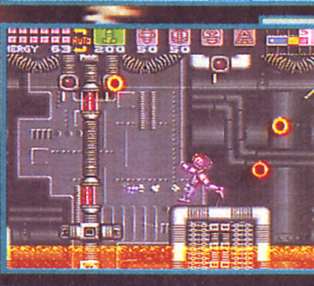
147- estos metroids congélalos y después elimínalos con missiles.



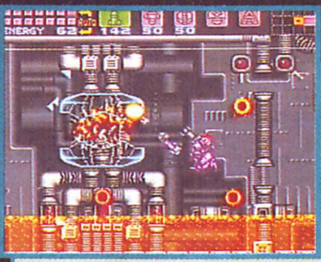
Si te agarran, hazte bolita y pon varias bombas saltando, así las explosiones hacen que te suelte.



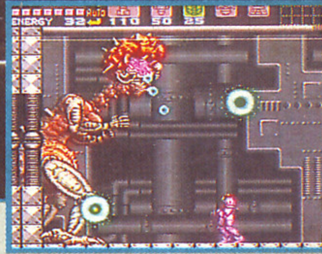
148- Utiliza Screw Attack para esquivar a estos enemigos.



149- Estas barreras rómpelas disparándoles varios missiles rápidamente.

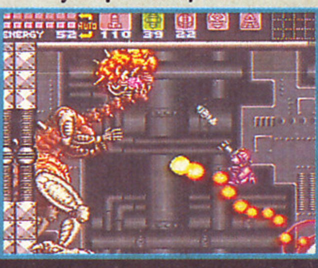


150- MOTHER BRAIN Dispara missiles y para destruir los disparos de alrededor salta con Screw Attack. Repite la jugada hasta eliminarlo.

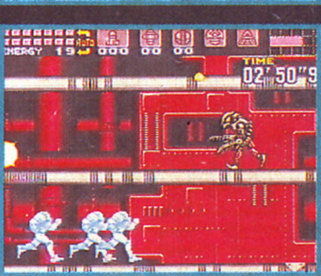


151- Ahora atácalo con ataque especial de Charge Beam con Plasma y esquiva sus disparos lo más que puedas.

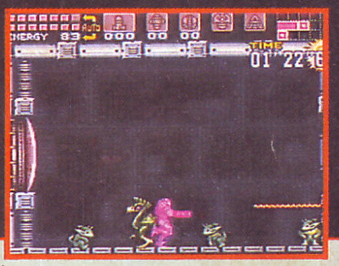
En cuanto te dispare como en la segunda foto cambia a Super Missiles y dispárale rápido.



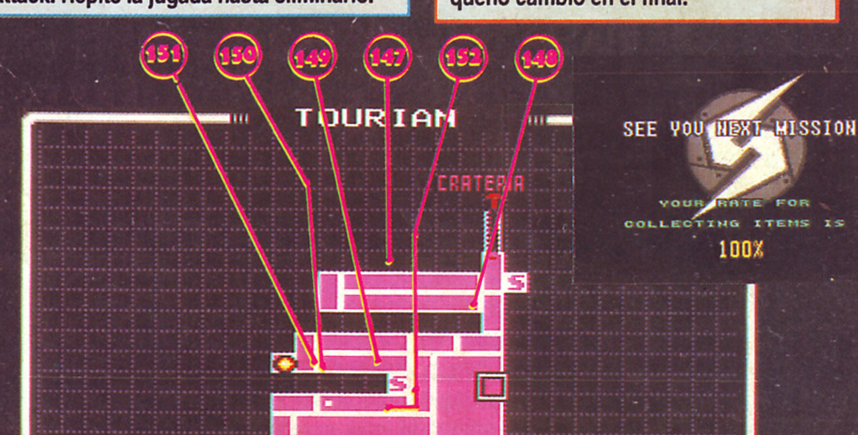
ESCAPE

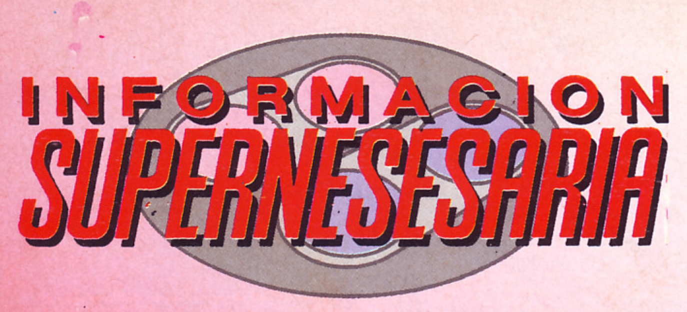


152- Aquí corre y ejecuta un super salto.

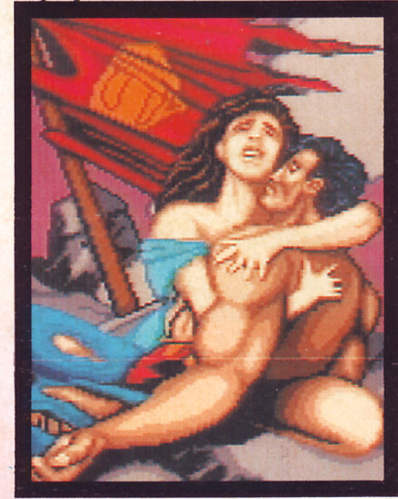


153- Antes de llegar a tu nave para escapar ve a donde encontraste al primer jefe (Torizo), para salvar a tus amigos Dachola y los Etecoons. Esto influye en un pequeño cambio en el final.





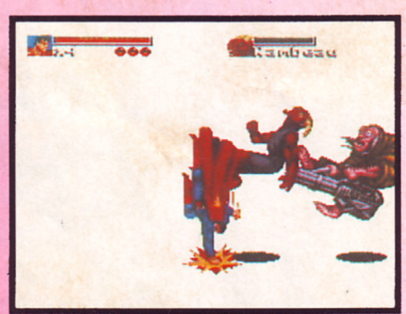


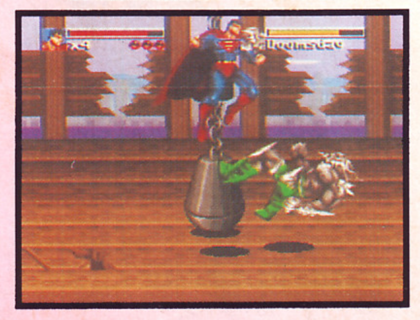


Un extraño enemigo ha arribado a Metrópolis y ningún super héroe ha podido detenerlo, esto suena como un trabajo para Superman pero aún él, el héroe más grande de la historia,vivirá una de las peleas más difíciles de su vida... tan difícil que le costará la vida.

Sunsoft, basándose en una de las historias más famosas y comentadas en el mundo de los comics ha creado un juego que se desarrolla tal y como el título lo dice: La muerte y el retorno de Superman.
El modo de juego de este título nos recuerda un poco al título de "Batman Returns" de SNES ya que al igual que en ese juego aquí debes ir avanzando e ir golpeando al que se te ponga enfrente; cuando agarres a un enemigo (al acercarte a él) podrás golpearlo, arrojarlo al frente o atrás o contra las paredes donde de vez en cuando hallarás algún premio. Otras de las cosas que podrás hacer es volar si presionas 2 veces el botón de salto o utilizar un super poder.



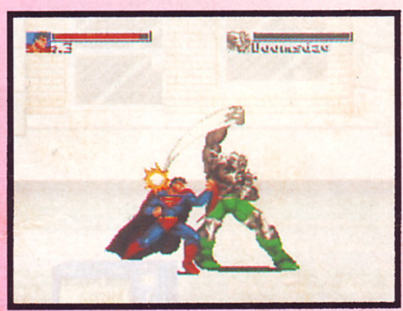




Este juego tiene un total de 10 escenas a lo largo de las cuales manejarás a los cinco supermanes, en las 2 primeras escenas tú conduces a Superman en su legendaria batalla contra Doomsday; al principio sólo deberás enfrentarte con algunos de sus secuaces que han invadido la planta eléctrica de Metrópolis y después, en esta misma ciudad, vendrá la batalla decisiva contra Doomsday que terminará con la muerte de ambos.

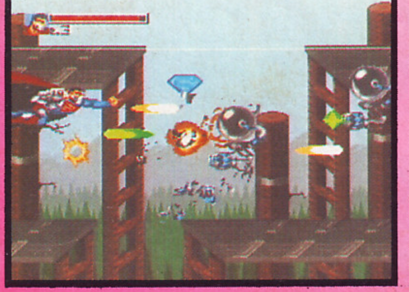


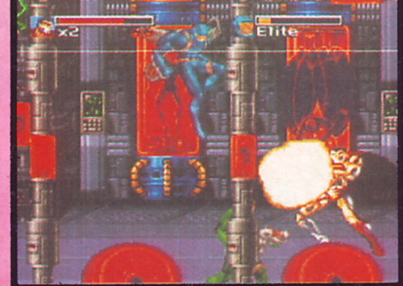






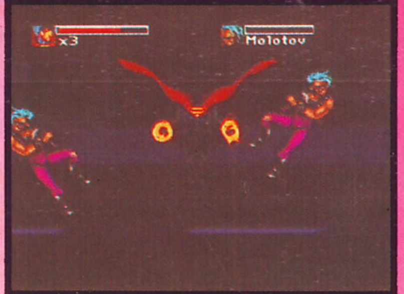
Una vez que haya pasado esto, cuatro nuevos personajes aparecerán y cada uno de ellos declarará ser Superman; el primero de estos personajes que conoces es un extraño robot conocido como "Cyborg". Con él deberás completar la tercera misión. El ataca una base donde tienen el cuerpo de Doomsday, su objetivo primordial es deshacerse de él arrojándolo al espacio, al principio de esta misión deberás pasar una corta escena de disparos que nos recuerda al viejo Superman de Arcadia.





El siguiente de los Supermen que aparece es el conocido como Erradicator. Hay ciertos informes de que él vino de la fortaleza de la soledad en donde Superman solía "reposar"; él es muy parecido a Superman sólo que es muy despiadado y castiga con mucha ira a los criminales; terminando esta misión se tendrá que enfrentar con otro de los Supermen conocido como Steel.









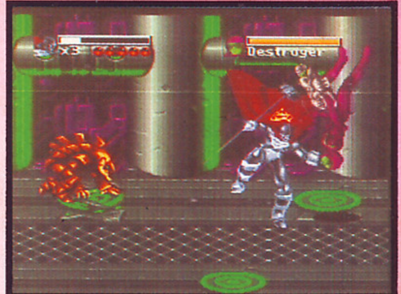
Mientras estos hechos ocurrirían, una gran nave espacial aparece sobre Coast City lanzándole un rayo y reduciéndola a escombros. Al enterarse de estos acontecimientos "Erradicator", y el otro de los Supermen; Superboy, un clon creado con el DNA de Superman, van a Coast City a investigar quién está detrás de este maléfico plan, después de pelear contra todos los robots asesinos que hay, descubren que la mente maestra detrás de la destrucción de Coast City es el "Cyborg".

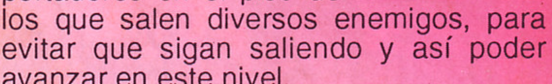


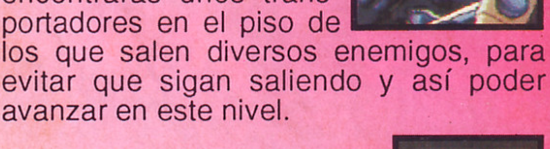


Después de escapar de Engine City, Superboy se encuentra con Steel, el otro de los Supermen y otro sujeto que dice ser el verdadero Superman; al enterarse de los planes del Cyborg, Steel decide adentrarse a Engine City junto con Superboy y el extraño que dice ser Superman; en Egine City encontrarás unos transportadores en el piso de los que salen diversos enemigos, para evitar que sigan saliendo y así poder avanzar en este nivel.

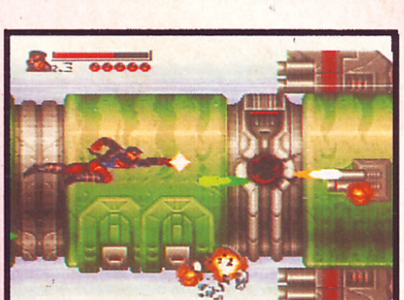


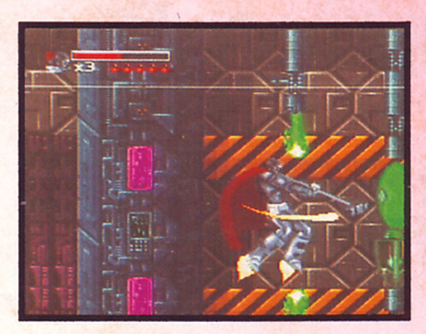


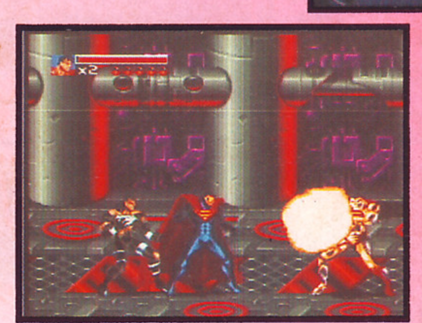




Las últimas escenas te llevarán a luchar contra toda clase de trampas que el Cyborg ha puesto a los restantes Supermen, que harán lo posible por detenerlo y así evitar la destrucción de Metrópolis... y el mundo entero; pero aún queda una pregunta en el aire ¿realmente será el verdadero Superman el individuo que clama serlo? Bueno, esa pregunta se contestará en la escena final del juego y si tú no conoces la respuesta no nos toca a nosotros decírtela, pero seguramente lo sabrás cuando termines.







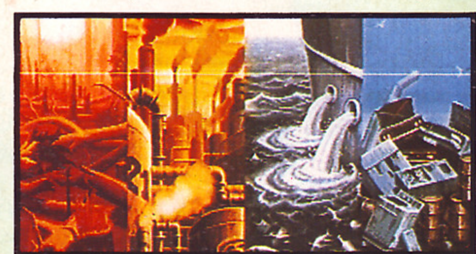
The Death and Return of Supermán es un título que lleva dedicatoria especial para los que gustan de juegos de pelea al estilo de Batman; aunque en el juego se siguió la historia original del comic, hay algunos malos detalles como la monotonía clásica de estos títulos o la movilidad a la que le faltó un poco de trabajo (especialmente a la hora de agarrar a tus enemigos) pero como ya dijimos, seguramente los fans de Superman o de este género de juegos lo disfrutarán.

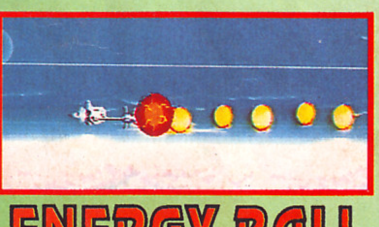
ARCADIAS

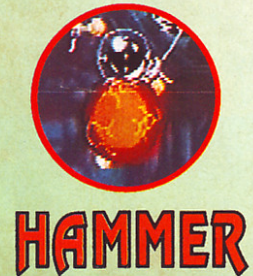
En la segunda aparición de esta sección de Arcadias les hablaremos de los juegos más relevantes que han aparecido en estas últimas semanas.



En el futuro, el hombre comienza a viajar a otros planetas y comienza a explorar sus recursos naturales sin importar el daño que pueda causar a los ecosistemas; por desgracia un ejemplo perfecto es el desastre ecológico que sufre la tierra en manos de una compañía llamada "Goyolk K.K." que explota todos los recursos sin importarles los efectos secundarios; es ahí donde el Dr. Moly, un científico famoso, crea un par de naves para combatir la amenaza de Goyolk K.K. Este título de Capcom es un respiro para todos los jugadores que buscan algo diferente a lo que abunda actualmente en el mercado; aquí pueden jugar 2 personas al mismo tiempo teniendo 4 diferentes tipos de armas para luchar contra Goyolk K.K.



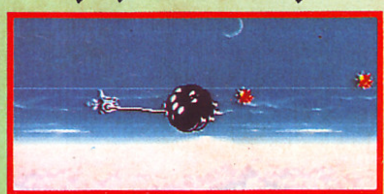




ENERGY BALL

HAMMER





TIPOS DE ARMAS

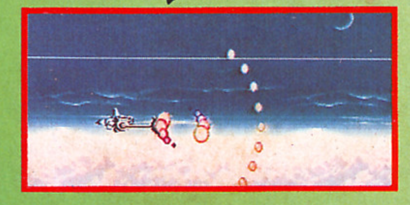




LASER SWORD

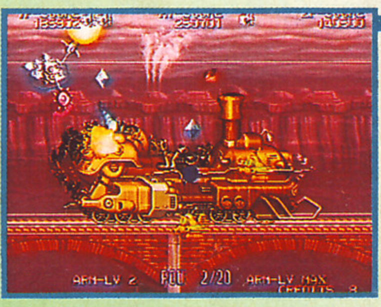
WHEEL

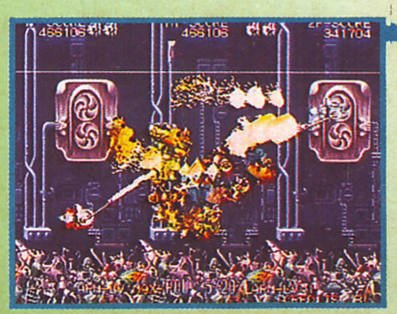








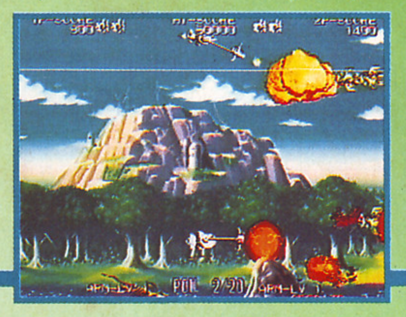


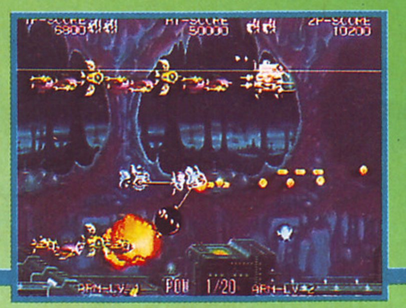


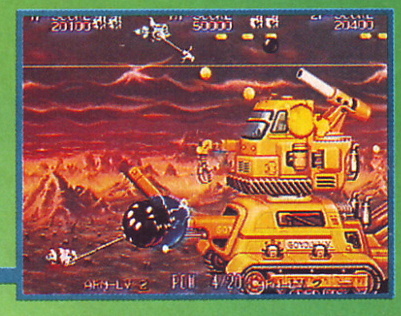
Cada una de estas armas sube su nivel de ataque si tomas 50 diamantes o vuelves a agarrar el logo de la misma arma. El máximo nivel que puedes tener es 5.
Aquí te damos un adelanto de las primeras misiones.

MISION 1

Los bosques son presa fácil para la super máquina taladora de Goyolk K.K.; debes acabar con ella a como de lugar. Aquí aprenderás que el punto débil de cualquier nave de Goyolk K.K. es una especie de diamante que aparece ocasionalmente, es ahí donde debes concentrar tu fuego.

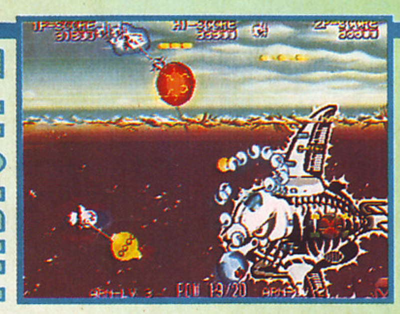




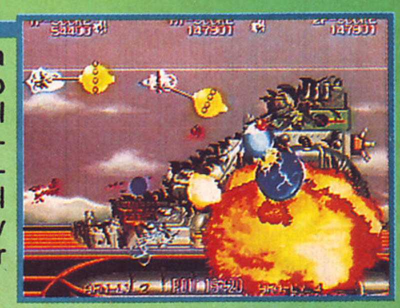


Este es un título que tiene mucha acción adornada con gráficos y audio excelente, además de que le da un poco más de variedad a los juegos de arcadia; al principio es un poco difícil acostumbrarse al control del arma pero una vez dominado no hay problema.

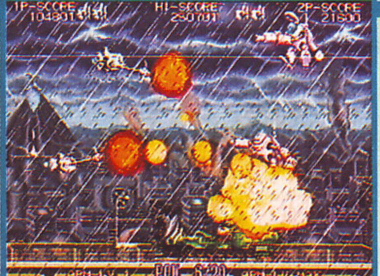
MISION 2



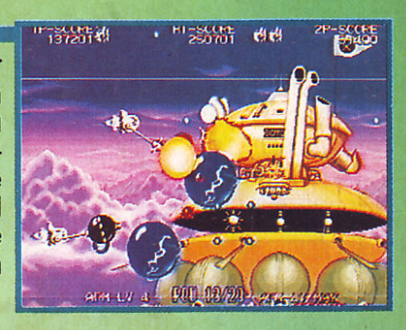
Para continuar con tu labor de limpieza deberás deshacerte de una gran barco que arroja los desperdicios de Goyolk al mar; antes de llegar al barco te encontrarás un pequeño subjefe del que debes cuidarte cuando se electrifique. El barco de Goyolk lo encontrarás muy bien armado así que prepárate a pasar un mal rato aquí.



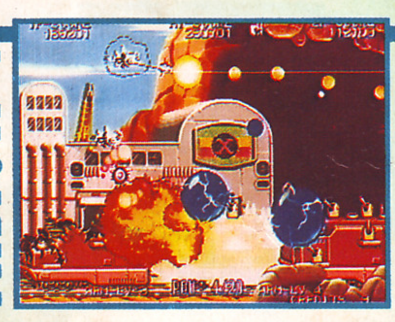
MISION 3



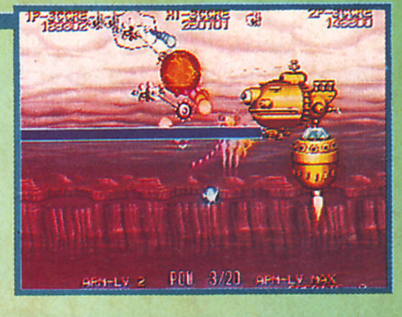
Gracias a todo el smog producido por las fábricas de Goyolk una lluvia ácida está cayendo sobre la gran ciudad; tu objetivo primario de esta misión es destruir la "Sky Plant" que es la causante de este problema. Aquí como en el nivel anterior, te las verás con un subjefe de nivel con la diferencia de que éste es un poco más persistente.



MISION 4

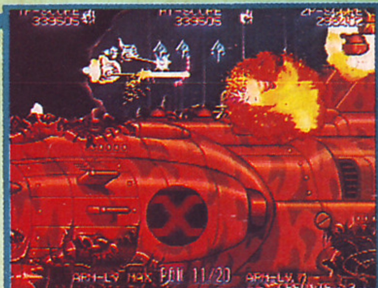


Tu siguiente pelea será contra un gran tren de la compañía Goyolk en un área totalmente dañada por la contaminación del aire. Una vez que hayas destruido al tren tendrás que enfrentarte a un extraño helicóptero que es el real jefe de este nivel... ten cuidado cuando intente atacarte con el láser pues es muy peligroso.



Las últimas 3 misiones te llevan a un ataque directo contra la base de Goyolk; en estas 3 últimas escenas encontrarás la típica oleada de enemigos que harán lo imposible para no dejarte llegar hasta su líder quien por cierto también no es un angelito que digamos pues te atacará con un super robot que te hará pasar 2 ó 3 rabias.







Este juego ya tiene dos partes antecesoras (World Heroes y World Heroes 2) y como ya es de suponerse en cada nueva secuela aumentan peleadores.

Bueno pues este no fue la excepción ya que agregaron dos nuevos personajes a escoger y un nuevo enemigo último que se hace llamar Zeus. Con lo cual se llega a 16 peleadores y un enemigo final.





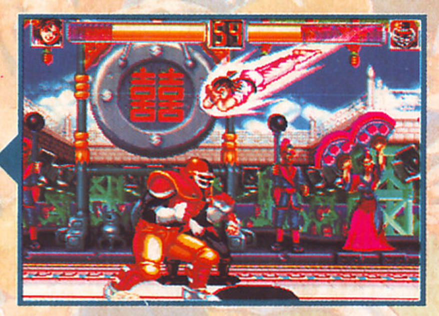
En esta nueva historia se eliminan los dos últimos enemigos de World Heroes 2 NEO-GEEGUS y DIO. Y le mejoraron algunas cosas, la movilidad principalmente, y añadieron nuevos Cinemas Displays.

Ya que hayas empezado tu juego y escogido tu peleador te aparecerán dos opciones de modo de juego que son: "Entry to the Tournament" y "Forging of Warriors". Descartando así los dos modos de juego de las anteriores partes que eran Normal Game y Death Match.

ENTRA AL TORNEO

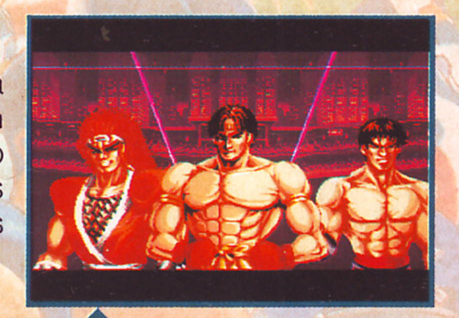
ENTRY TO THE TOURNAMENT

Esta opción es donde deberás jugar para poder pelear en el Torneo, organizado por una persona anónima.

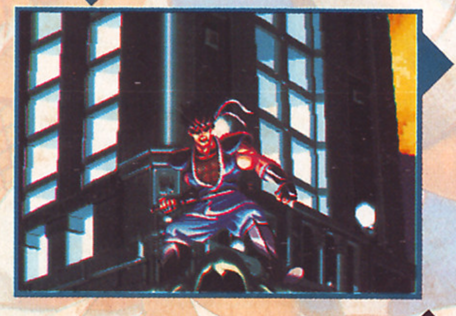


El torneo durará 5 días en los cuales te enfrentarás a 3 enemigos diferentes, y solamente pelearás un Match (encuentro) por enemigo y 3 por día; para calificar tendrás que ganar mínimo 2 encuentros diarios a excepción del quinto y último día que será 2 de 3 rounds, contra un solo enemigo.

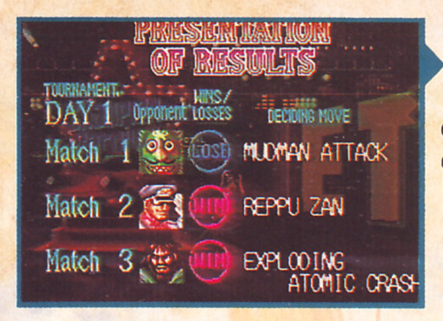




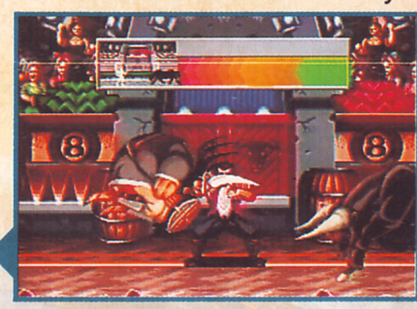
Antes de empezar tu primera pelea habrá una ceremonia de presentación de tu peleador y tus enemigos. Algo clásico en peleas o luchas televisivas ¿no crees? (nada más observa estos nuevos Cinemas Displays).



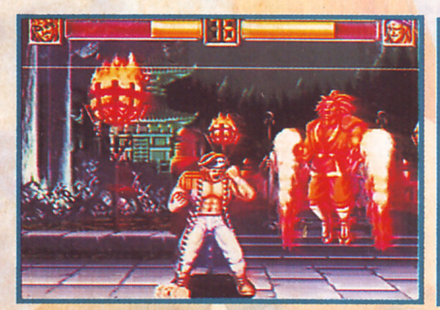




Terminando las batallas de cada día aparecerá una escena con los resultados de quienes enfrentaste, y cuáles derrotaste o te vencieron y hasta con qué golpe, movimiento o poder ganaste o te vencieron en cada Match.



Acabando las batallas del 2º día pasarás al único Bonus Game que consiste en detener a un toro que vendrá a toda velocidad para embestirte. Tú tendrás que pararlo con un ataque Fuerte o algún Poder.



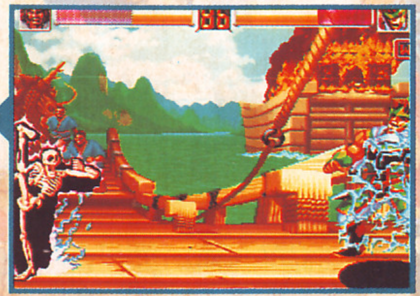


Terminando las peleas del cuarto día fuera del Torneo tendrás que aceptar una reta inesperada del Capitán Kidd que estaba excluido y tendrás que vencerlo para ir a la final, que pelearás contra Hanzou; recuerda que estas dos peleas serán a ganar 2 de 3 rounds como ya te habiamos mencionado.

FORJANDO A LOS GUERREROS

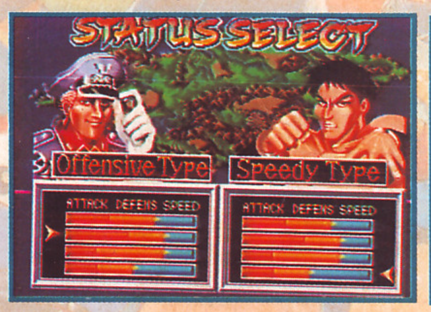
FORGING THE WARRIORS

Sólo te lo recomendaríamos en caso de que un enemigo en la opción de Torneo te dé problemas. Ya que en esta opción tú podrás retar al peleador que desees directamente, incluso al que quieras puedes volver a retarlo; esta opción únicamente te sirve para dominar las técnicas contra cada uno de tus enemigos y aquí son las peleas a 2 de 3 rounds y únicamente son 4 batallas, después estarás preparado para el Torneo y terminará tu juego.





En "Retas" la pelea no será en el Torneo sino en los antiguos escenarios de cada peleador y aquí tendrán una nueva opción. Cuando cada uno termine de escoger a su peleador aparecerá la nueva opción que es STATUS SELECT que muestra tus 3 tipos de habilidades y cuál quisieras aumentar. Tú podrás escoger si quieres todas tus habilidades equilibradas o si deseas mayor ofensiva o defensiva o incrementar tu velocidad.







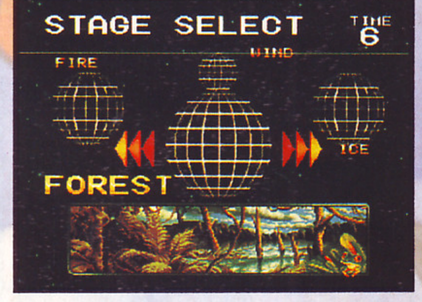




Después de ganar el Torneo, el organizador te dirá sus verdaderas intenciones y te propondrá que le ayudes a dominar el mundo, pero como seguramente tú te negarás te enviará sus dos guardaespaldas para eliminarte; si los derrotas te enfrentarás contra el "Rey de los punetazos" como el mismo se hace llamar (Debería ser el "Rey de los puñetazos" pero parece que no habla bien el espanol).



Este nuevo título de Arcadias es de un estilo de aventuras espaciales, pero al decirte aventuras espaciales no estamos hablando del clásico estilo de Shooter de naves, esta aventura es diferente. Solamente 2 cazarecompensas llamados Roddy y Cathy se podían disponer a atrapar a los 5 más buscados y peligrosos piratas del espacio que se encuentran escondidos en 4 planetas. Tendrás que ir a encontrarlos para arrestarlos, pero en el transcurso ellos mandarán a varios de sus secuaces para impedirte llegar a él. En el camino habrá muchas trampas y varios Items diferentes. Es un juego que está muy detallado, tiene algunas escenas chistosas y algo novedoso es que todas las escenas son en dos planos.



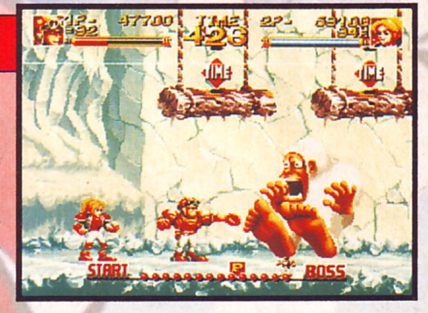
Empezando te darán a escoger el planeta con el pirata que está escondido en él. (Cada planeta tiene el nombre según de lo que está compuesto). Todos los planetas tienen dos Stages; en el primero te enfrentarás contra un subjefe y en el segundo stage contra el pirata.



THE FOREST PLANET

Aquí el pirata es Sly por el cual ofrecen $10,000 dólares por su captura. Este enemigo tiene muchas trampas que tú también podrás utilizar contra tus enemigos. Los secuaces de Sly se esconden en algunos arbustos o están trepados en los árboles. Ten cuidado con unas bardas de piedra porque te las derribarán para aplastarte.

THE ICE PLANET



En este planeta helado se oculta una mujer pirata llamada Misty y la recompensa por su captura es de $200,000 dólares; como a lo mejor tú ya te imaginas ella es de sangre fría y aquí tendrás un poco de problemas porque al caminar te resbalarás un poco, habrá unos enemigos fuertes, ella mandará algunos Yetis (hombres de las nieves) y te tenderán trampas como grandes bolas de nieve que te arrojarán y algunas estalactitas que saldrán del suelo.



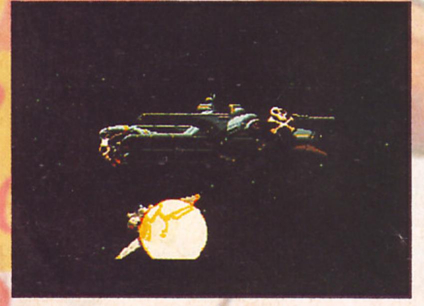
THE WIND PLANET

En este stage el pirata es Bigman con una recompensa de $500,000 dólares, algunas de las trampas que él tiene son algo difíciles; una es cuando te da 4 argollas a escoger y una de ellas es la que te dejará caer una avalancha de piedras. Unos enemigos te atacarán por el aire en planeadores arrojándote minas, unos cayendo en paracaídas y habrá enemigos en una nave con grandes ventiladores soplando hacia ti para retroceder..

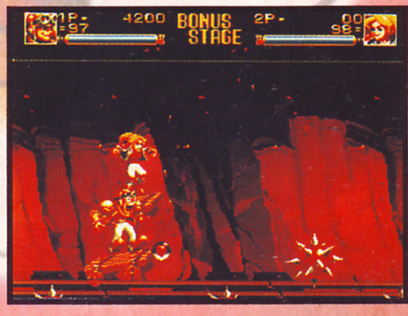


THE FIRE PLANET

Ofrecen $4,000.000 dólares por el pirata Burn. El, en su planeta, te dará una cálida bienvenida; en estas minas hay muchos obstáculos y trampas, tendrás que cuidarte de la lava, de llamas que te arrojarán unas bardas de piedra y en especial cuídate de una bestia; tú podrás utilizar algunas trampas para defenderte.

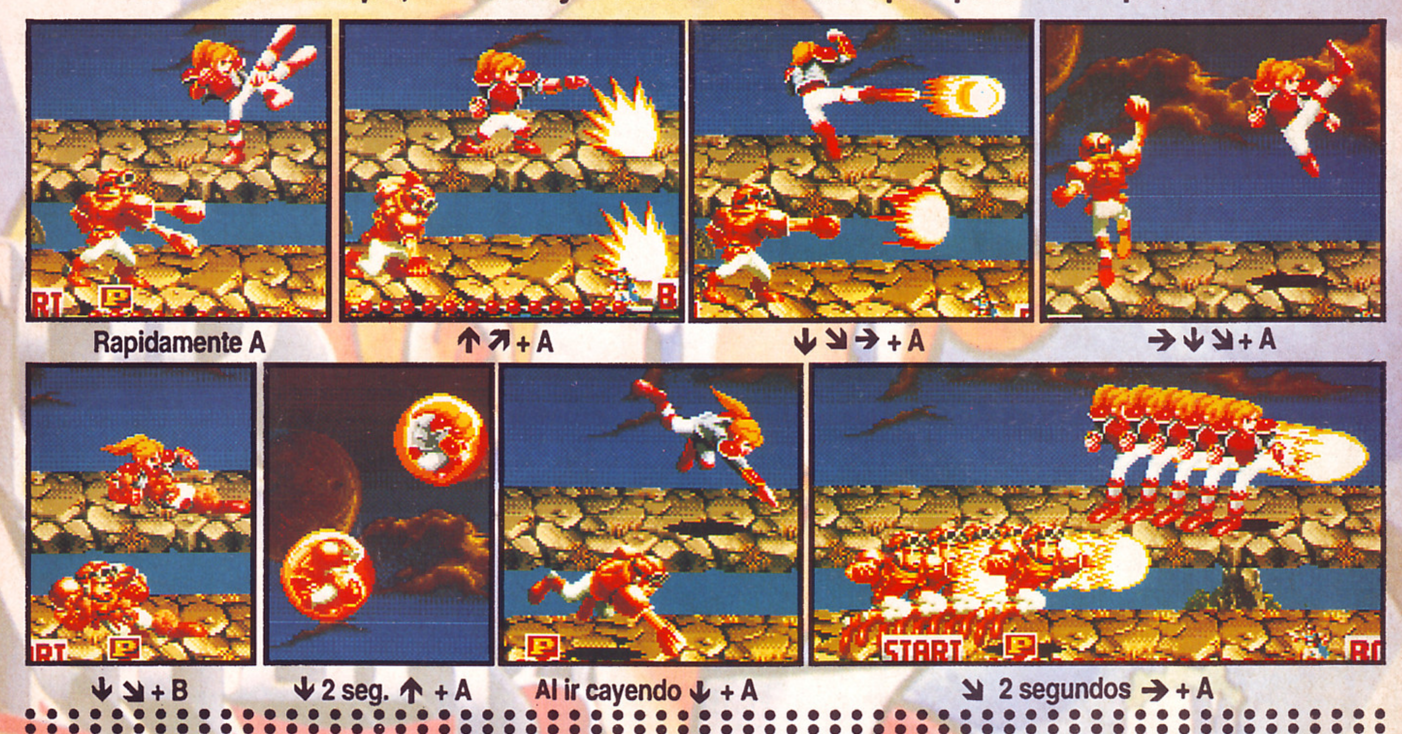


Todos los piratas al derrotarlos huirán para reunirse con su jefe "El Capitán Klapton"; tendrás que seguirlos a la nave del Capitán, por quien te darán una recompensa de $50,000,000 dólares.



En cada planeta hay dos Bonus Games que tendrás que encontrar ya que están ocultos; entrando al Bonus Game unicamente tendrás que agarrar 30 esferas.

Estas son las habilidades que tienen los personajes
El botón A es ataque, B es salto y C únicamente te sirve para pasar de un plano a otro.

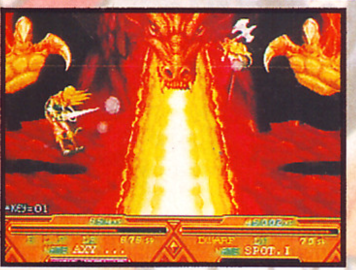


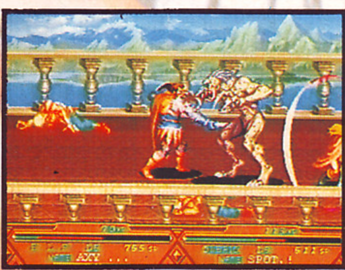
Rapidamente A | ↑↗ + A | ↓↘→ + A | →↓↘ + A

↓↘ + B | ↓ 2 seg. ↑ + A | Al ir cayendo ↓ + A | ↘ 2 segundos → + A



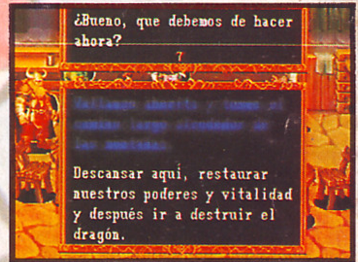
Basándose en un famoso juego R.P.G. de tablero, Capcom sacó un juego de Arcadia con el nombre de Dungeons & Dragons Tower of Doom; este juego mezcla el convencional estilo de sus juegos de pelea (lo podrás encontrar en máquinas para 2,3 y 4 jugadores) con la cualidad de usar magias e ir subiendo tu nivel de experiencia dependiendo de los enemigos que destruyas en cada escena.

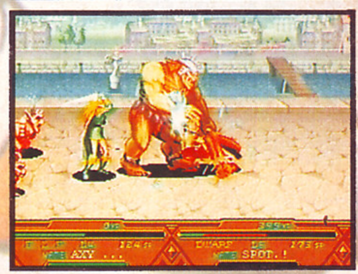




En D & D puedes escoger de 4 diferentes personajes que son La Elfo (excelente maga), El Clérigo (atacante y mago), El Guerrero (gran habilidad para atacar) y El Enano (puro músculo). Conforme vayas avanzando por cada nivel irás encontrando magias que podrán usar La Elfo o El Clérigo y anillos con poderes mágicos para el Guerrero y el Enano con los que también podrás atacar a tus enemigos.

Una de las características principales de este juego es que no es lineal como muchos otros, sino que aquí, en base a las decisiones que vas tomando, es el rumbo que llevas pero al final de cuentas debes terminar en la torre encantada donde se supone que está un ser muy peligroso que es el que domina a todos los monstruos que te acecharán a cada paso que des.





Aquí te damos algo así como un diccionario de términos usados para definir a los juegos profesionales y así en un futuro no confundirnos y saber de qué estamos hablando.

ARCADIAS: Concepto con el que conocemos los lugares donde se juegan máquinas profesionales de videojuegos y concepto que usamos en Club Nintendo para esas máquinas.
ARCADAS: Como las conocen los operadores y gente de ese medio.
COIN OP: Abreviación de "Coin Operated", o sea, operada con monedas; este término es empleado, por gente que conoce mucho de videojuegos, también por los que dicen conocer.
VIDEOS: El denominador más común de este tipo de sistemas, utilizado más frecuentemente cuando estamos entre amigos (ej.: "Vamos a los videos")
TRAGAMONEDAS: Término empleado por la gente que no ve con buenos ojos los Cion Op (perdón, Arcadias o videos); siempre que utilizan este término se preocupan de poner énfasis en la primera parte de la palabra, ej. ¿Ya vas otra vez a jugar con las TRAGAmonedas?

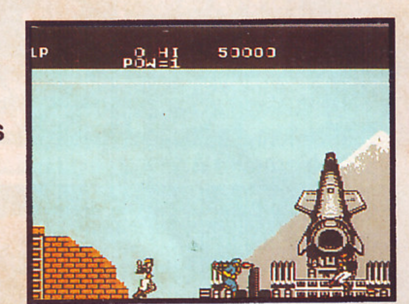




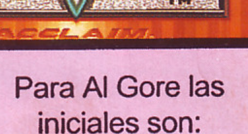
Rush'n Attack

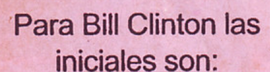
A continuación te damos un tip que aunque no es muy útil sí es algo curioso:

Cuando prendes tu Nintendo y comienza la demostración del juego sólo puedes oír los efectos especiales, pero si quieres que la demostración del juego salga con música haz lo siguiente: antes de prender tu NES presiona y mantén los botones A,B y Start en el control uno; una vez hecho esto prende NES y sin soltarlos espera a que después de que termine la primera pantalla con el nombre del juego aparezca la segunda (parecerá que habrá demo pero se cortará) para entonces suelta los botones y listo, ahora cada que aparezca el demo del juego ya no sólo tendrá efectos de sonido sino fondo musical también.



Para jugar con el presidente Bill Clinton, el vicepresidente Al Gore, el "coreback" de los petroleros de Houston, Warren Moon o cualquiera de los personajes que te damos a continuación; al comenzar un juego selecciona "YES" cuando te pregunten si quieres poner iniciales; según el personaje que quieras introduce las 2 primeras iniciales, ahora mantén presionados los botones L,R y Start, por último selecciona la tercera inicial con el botón indicado según el caso (no olvides que L, R y Start tienen que estar siempre presionados).





Para Bill Clinton las iniciales son:

Para Chow-Chow las iniciales son:

Para Air Dog las iniciales son:

Para Al Gore las iniciales son:



CAR

AIR



La última inicial selecciónala con el botón X.

La última inicial selecciónala con el botón X.

La última inicial selecciónala con el botón X.

La última inicial selecciónala con el botón A.







Para Mark Turmell las iniciales son:

MJT

La última inicial selecciónala con el botón A.

Para Divita las iniciales son:

SAL

La última inicial selecciónala con el botón X.

Para Rivett las iniciales son:

RJR

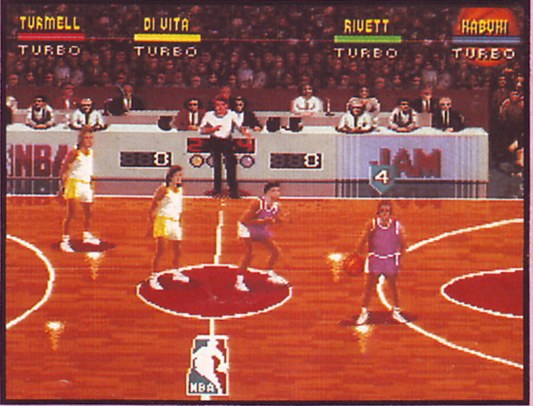
La última inicial selecciónala con el botón X.

Para Kabuki las iniciales son:

QB

La última inicial selecciónala con el botón X.







Para Weasel las iniciales son:

SAX

La última inicial selecciónala con el botón X.

Para P. Funk las iniciales son:

DIS

La última inicial selecciónala con el botón A.

Para Warren Moon las iniciales son:

UW

La última inicial selecciónala con el botón A.

Para Scruff las iniciales son:

ROD

La última inicial selecciónala con el botón X.







ESPECIAL
TRUCOS INEDITOS

AQUI LES PRESENTAMOS UNA EXCLUSIVA LISTA DE LOS MEJORES TRUCOS RECIBIDOS A TRAVES DE LAS CARTAS; ESPERAMOS QUE LES SEAN DE GRAN AYUDA.

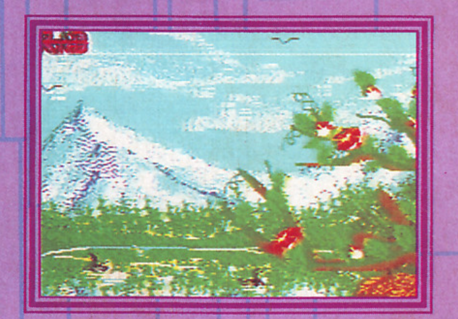
JUEGO	PARA...	TRUCOS
BUCKY O'HARE (NES)	AVANZAR ETAPAS	• INGRESA PASSWORDS: M N T 8 J - M ! K 2 J - 6 ! M 2 K - M ! M 6 5 6 R M 2 X - 6 R M 6 X
BATTLETOADS (NES)	COMENZAR CON 5 VIDAS	• EN LA PRESENTACION, PRESIONA SIMULTANEAMENTE: ABAJO, A, B, START.
BUGS BUNNY (NES)	AVANZAR ETAPAS	• INGRESA PASSWORDS: Z T P Z - T X 9 W - Y T K X
NARC (NES)	TENER "CONTINUES"	• EN LA PRESENTACION, PRESIONA SIMULTANEAMENTE: A, B, SELECT, ARRIBA. LUEGO, START.
RAD RACER (NES)	CONTINUAR EN LA MISION QUE TE QUEDASTE	• PRESIONA "A" Y "START" AL MISMO TIEMPO.
METROID (NES)	TENER SUPER SALTO Y MISILES	• INGRESA PASSWORD: 004480 0K0000 00By03 m000ug
MEGAMAN 3 (NES)	LLEGAR AL CASTILLO DEL DR. WILLY	• INGRESA PASSWORD: A1, A3, B2, B5, D3 Y F4 USANDO BOLAS AZULES.
PUZZNIC (NES)	AVANZAR ETAPAS	• INGRESA PASSWORDS: 5 C 5 B - F I C W - F M W 3 - L C B B - T M L 3 - W C 7 B

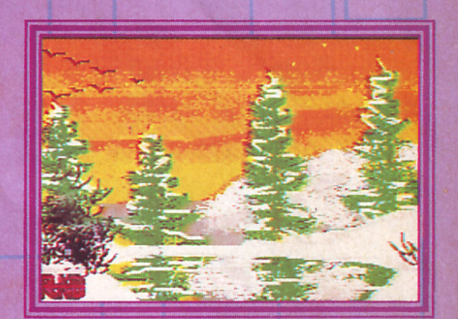
GALERIA

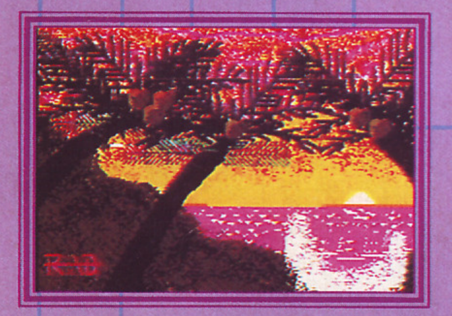


Mario Paint es un título que ayuda a desarrollar tu creatividad, ingenio y dotes de artista. A continuación te vamos a mostrar algunos de los trabajos que hemos recibido y que merecen ser publicados en esta galería de Mario Paint.

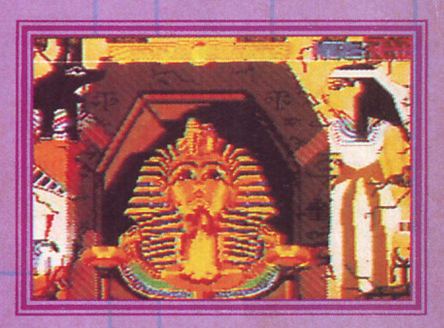


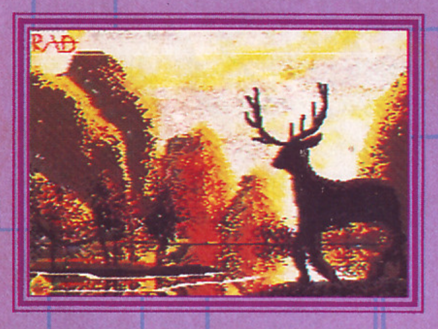


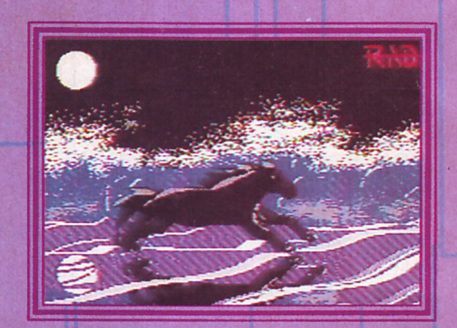


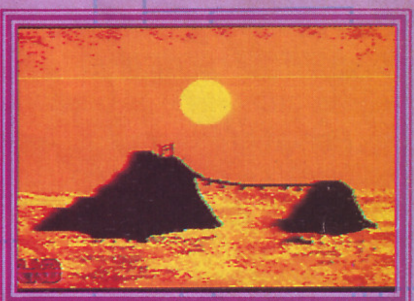


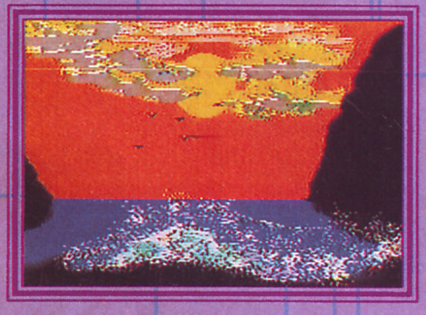
Primero que nada tenemos el trabajo de una amiga nuestra de nombre clave "RAD". Ella, como te podrás dar cuenta, en cada uno de sus trabajos es muy buena haciendo diferentes tipos de paisajes, pero no sólo eso ya que muchos de sus dibujos tienen animaciones muy buenas.



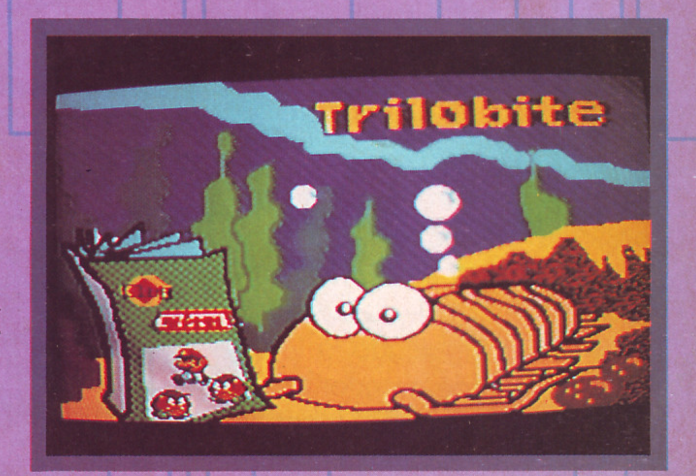








Y siguiendo con los "paisajistas", aquí tenemos el trabajo de otro amigo; aquí podemos apreciar un atardecer en la playa (las gaviotas que están en el fondo tienen animación).



Este dibujo pertenece a alguien que nos ha enviado muchos trabajos muy buenos, gracias.

el control de los PROFESIONALES

por: Axy y Spot

Ser videojugador es mucho más que tomar tu Control Pad y hacer uso de tu habilidad en las manos. Según nosotros tiene más importancia hacer uso del cerebro (aunque digan que no tenemos) para pensar, razonar, adivinar. Muchos de los secretos que hemos descubierto han sido, más que por habilidad, por pensar cómo podemos encontrar formas para "engañar a la máquina", o para encontrar "huecos" que el programador no consideró por estar seguro que ningún videojugador sería lo suficientemente loco como para tratar ese camino.

De esta forma Fartman logró el récord difícil de mejorar (si tú lo logras mándanos el password) en Prince of Persia. Era ilógico enfrentarse desarmado contra un espadachín pero... ¿qué tal saltarlo? lo mejor es que sí funcionó.

Publicamos un récord de Axy de Pilot Wings mundialmente imbatible de 1 minuto 17 segundos para rescatar los prisioneros que están en la isla saliendo del portaaviones (misión final password 108048) Nos han escrito que eso es imposible pues tienes que destruir bastantes baterías antiaéreas que te disparan en cuanto te ven y no se puede hacerlo en menos de 7 minutos. Pues sí, es imposible si lo haces siguiendo la lógica que usó el programador pero... ¿Qué pasaría si en lugar de elevarte a una altura prudente de 450 pies lo haces a sólo 3 pies del piso? Esto te obligaría a memorizar perfectamente la ruta, a tener un excelente control del helicóptero y a ser muy preciso en cada movimiento, pero las baterías antiaéreas no te detectarían. La teoría sonaba bien y en la práctica fue mucho mejor pues el programador nunca consideró que alguien hiciera esto, él sólo determinó que cuando tocaras el helipuerto el juego acababa e incluso cuando el helicóptero despega con los prisioneros (como cinema display y ya no controlado por ti) las baterías antiaéreas ya no te dañan.



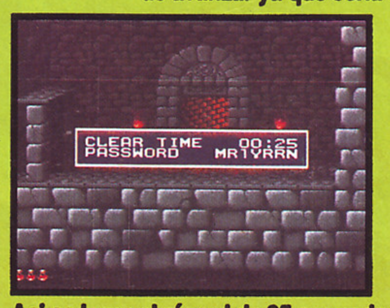
Ponte como se muestra en la foto.



Espera a que llegue el guardia a la posición que indica mos y presiona hacia adelante y justo cuando escuches el 1er paso presiona el botón de brincar.



Al haber brincado el guardia parece como que chocas con él, pero no dejes de avanzar ya que sería fatal.



Así se logra el récord de 25 segundos en la primera escena.

Por cierto tal vez tú sepas que un piloto cubano que vivía en Miami, en la vida real fue a rescatar a su familia en Cuba volando su avioneta a sólo un metro del agua para que los radares no lo detectaran ¡y lo logró! (tal vez supo de la táctica de Axy).

Como ves muchas veces en los videojuegos es mejor usar la cabeza que la rapidez o la fuerza bruta.

Identifica los elementos de cada juego para tratar de utilizarlos a tu favor. Hay veces que encontrarás que cada vez que pisas un punto especial, te salen ciertos enemigos que al eliminarlos te dan vida; tal vez sea un buen lugar para regresarte varias veces y recuperar tu energía.

Muchas veces puedes transformar un bug en algún tipo de ventaja para avanzar.

Bueno, esto es lo que pensamos. Tú ¿qué piensas?

(Este artículo debió aparecer en el número anterior pero se tuvo que posponer por falta de espacio).



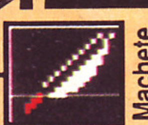
FRIDAY THE 13TH

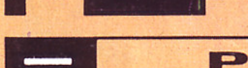
Nos han llegado varias preguntas sobre este prehistórico juego por lo tanto quitamos telarañas y desempolvamos nuestro cartucho y aquí te damos varios tips para terminarlo.

Características de los personajes

Personaje	Brinca	Camina
Mark 	alto	rápido
Crissy 	alto	rápido
Debbie	alto	lento
Laura 	regular	rápido
Paul 	regular	lento
George	regular	lento

ARMAS

Piedra 
Cuchillo 
Hacha 
Machete 
Antorcha 
Tridente 



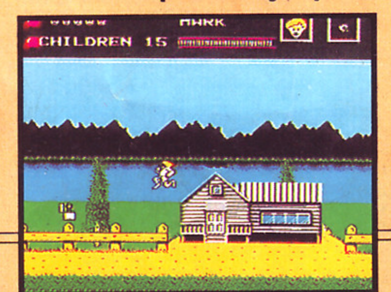


– P O D E R +

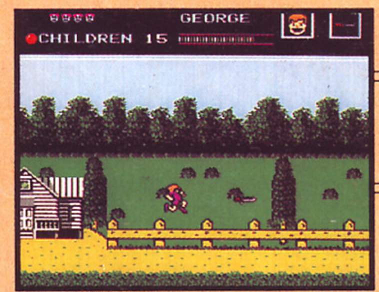
Realiza los siguientes pasos, de preferencia con un personaje que sea rápido:

Elige a cualquier personaje que esté cerca del lago.

Consigue el encendedor eliminando a los enemigos que aparecen en el camino (sólo teniendo el encendedor puedes ver las notas, llaves, energía y armas).







Camina y ve brincando, así aparecen objetos escondidos. Toma sólo aquello que no tengas, de lo contrario a los demás personajes no les dejarás nada, si es energía toma todas las que veas.

Toma la llave, para esto utiliza la técnica del paso 3 en cualquiera de los lugares que te indicamos en el mapa.

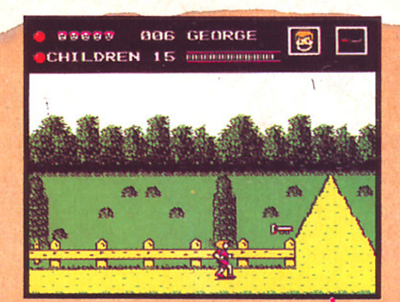


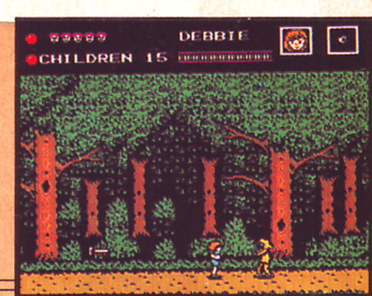


Entrando a la cueva camina un poco a la izquierda hasta colocarte sobre el bloque que está diferente, ya ahí presiona el control hacia arriba para llegar donde indica la segunda foto.

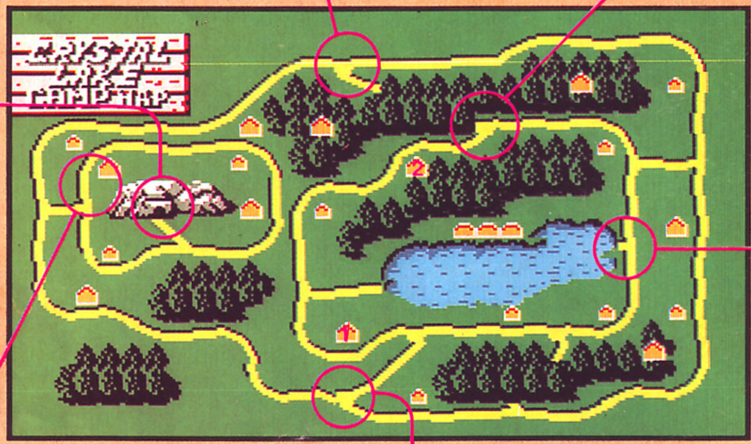


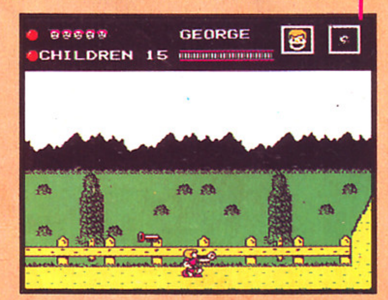


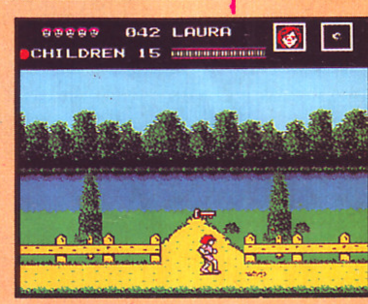




Entra al bosque por el camino de abajo y avanza un poco a la izquierda.





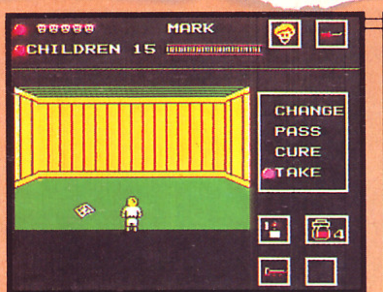


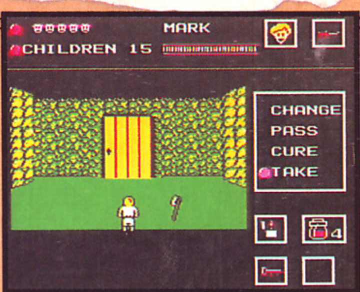
Ahora dirígete a la casa 1; una vez adentro avanza hasta la pared y gira hacia la derecha entonces aparece una nota, tómala (presiona select, mueve el punto en la palabra "TAKE" y presiona A y dirígete al bosque superior para llegar a la casa de la izquierda.

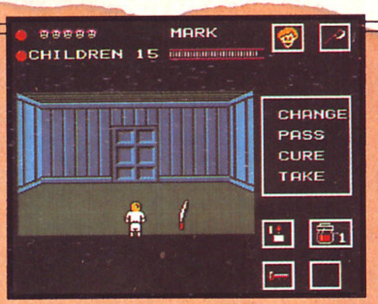


En el bosque superior sigue la ruta indicada según tus necesidades.

Entrando por abajo para salir por arriba	↓ ← ↓ ← ↓ ↓
Entrando por abajo para entrar a la casa izquierda	↓ → ↑ ↑
Entrando por abajo para entrar a la casa derecha	↓ ← ↓ → ↑
Entrando por arriba para salir por abajo	↑ → ↓ ↓ → ↓
Entrando por arriba para entrar a la casa izquierda	↑ ← ↓ ← ↑
Entrando por arriba para entrar a la casa derecha	↑ → ↑ ← ↑
De la casa izquierda para salir por abajo	↓ → ↓ → ↓
De la casa izquierda para salir por arriba	↓ ← ↑ ↑ ↓ ↓
De la casa izquierda para entrar a la casa derecha	↓ → ↓ ↓ → ↑
De la casa derecha para salir por la casa izquierda	↓ ← ↑ → ↑ ↑
De la casa derecha para salir por arriba	↓ → ↓ ↓
De la casa derecha para salir por abajo	↓ ← ↑ → ↓



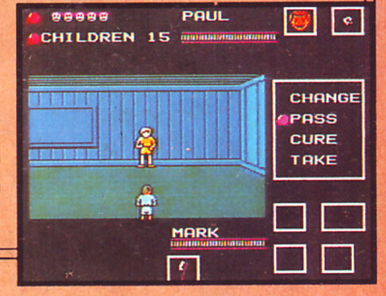




Ya en la casa de la izquierda gira hacia la derecha y encontrarás otra nota tómala y ve a la salida donde te dan un hacha (que es similar al machete) también tómala. (en la cabaña de la derecha hay un machete si lo prefieres).



Sal del bosque y entra a la casa 2, al entrar avanza una vez y presiona hacia abajo en tu control para voltearte, toma la antorcha y cambia de personaje (para cambiar de personaje dirígete a cualquier cabaña pequeña, ya adentro presiona Start, señala el personaje deseado y presiona Start).



Antes de tomar la antorcha puedes darle el hacha a otro compañero. Ya que los dos estén en una cabaña presiona Select, coloca el punto en "PASS" y presiona A.



Pero esto no es tan fácil ya que puede aparecer Jason, si esto pasa haz lo siguiente rápidamente:

Si aparece en cualquier cabaña donde se encuentre alguno de tus compañeros, sólo cambia de personaje por aquél que se encuentre en la misma cabaña de Jason.



Si Jason se encuentra en las cabañas del lago, cambia de personaje al que esté más cerca, tenga más energía y tenga mejor arma.

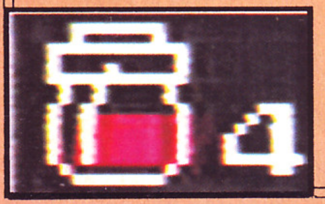
Ya que estés en la misma cabaña que Jason tienes que buscarlo volteando hacia todas las paredes.

Para terminar este juego hay que eliminar a Jason 3 veces, cada una se comporta diferente. Haz lo siguiente para eliminar por primera vez a Jason:

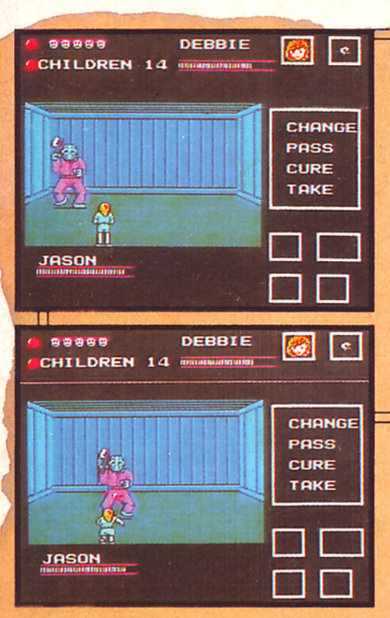
Trata de que todos los personajes tengan antorcha y el mayor número de pócimas de energía posibles (en los bosques hay varias pócimas de energía).



Trata de conservar vivos a los 6 personajes ya que al eliminar a Jason te llenan la energía de todos.



Nunca tomes un objeto que ya tengas a excepción de las pócimas de energía.



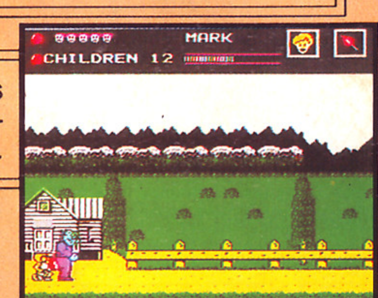
Cuando estés frente a Jason.

Si Jason está frente a ti o en la esquina de arriba a la izquierda y avanza hacia ti rápidamente...

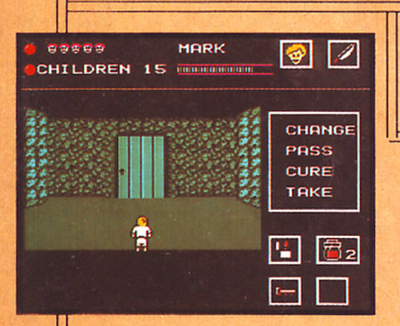
...te tira 2 golpes. Para esquivarlo presiona cualquier diagonal abajo (diagonal izquierda abajo ó diagonal derecha abajo) cada vez que te ataque...

...y en cuanto se retire dispárale.

Si te encuentras con Jason fuera de las cabañas dispárale rápidamente de preferencia desde la orilla de la pantalla.

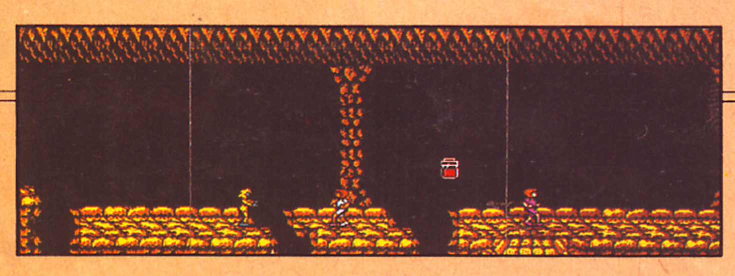


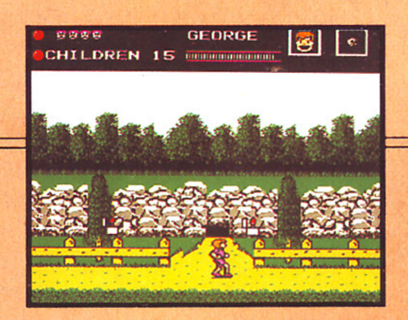
Nunca salgas de la cabaña donde acabas de enfrentarte a Jason, ya que muy problamente te encontrarás con él afuera. Espera un poco antes de salirte o cambia personaje.



Si ves que de repente los monstruos se retiran, es porque Jason se acerca. Si puedes, métete en una cabaña o dirígete hacia algún pasillo, antes de que todos los enemigos se salgan de la pantalla.

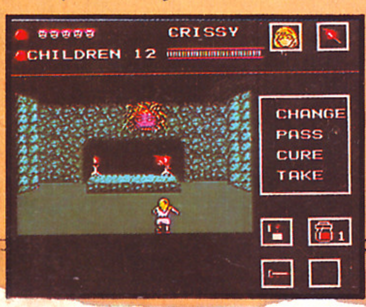
Después de que hayas eliminado una vez a Jason selecciona a Mark o Crissy que seguramente ya tienen llave y antorcha y dirígete a la cueva. Entrando dirígete a la izquierda, colócate sobre el bloque que está diferente, ahí presiona el control hacia arriba para llegar con la mamá de Jason.





Para eliminar a la mamá de Jason

Dispárale poco antes de que se haya alineado con tu personaje.



Si comienza a moverse por abajo muévete hacia un lado para esquivarla.

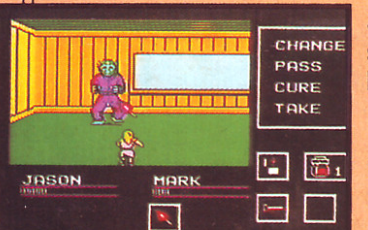


Al eliminarla aparece un sweater tómalo y así Jason no te causará tanto daño. Ahora regresa a cualquier cabaña chica y no uses este personaje si no es muy necesario.



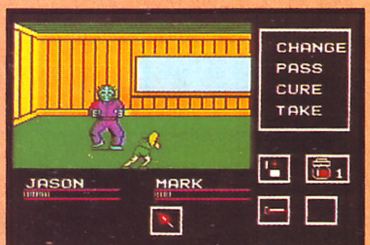
Si te faltan algunos personajes con antorcha sigue los pasos para conseguirla.

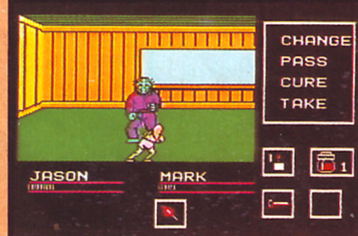
Cuando estés frente a Jason para eliminarlo por segunda vez:
Toma en cuenta los primeros tips que te dimos pero esquivalo anticipadamente (un poco más rápido de lo normal).

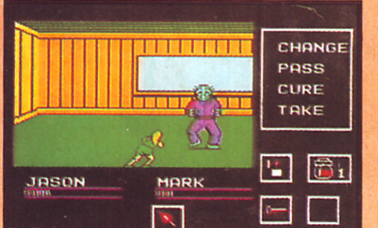


Si Jason estando arriba se mueve velozmente hacia la izquierda...

...Espera a que llegue abajo y esquiva el primer golpe e inmediatamente da el 2º golpe.



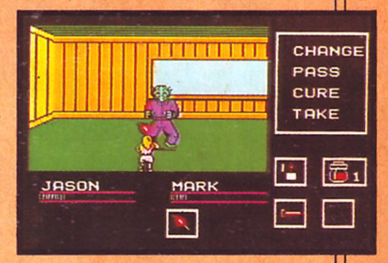


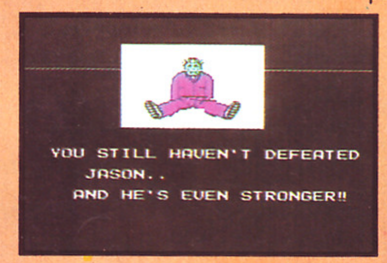


Si se sigue a la derecha prepárate porque regresa para tirarte 2 ataques más.

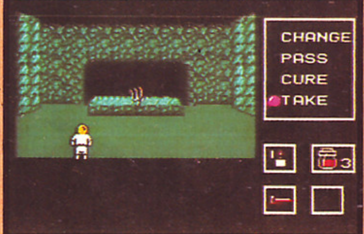
En cuanto esquives el segundo dispárale.

Después de eliminar a Jason por segunda ocasión, selecciona al personaje que tiene el sweater y nuevamente elimina a la mamá de Jason para obtener un tridente que es la mejor arma.

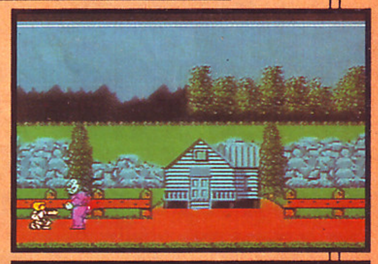


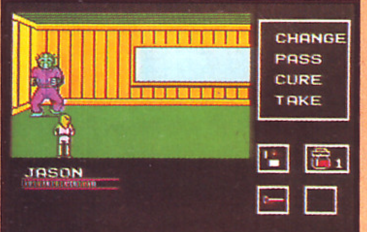






Si te encuentras a Jason fuera de las cabañas dispárale rapidísimo sin titubear y no trates de esquivar sus ataques.

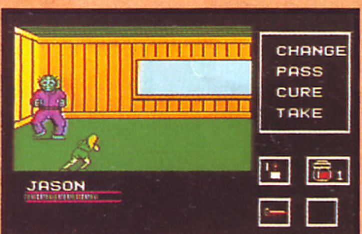


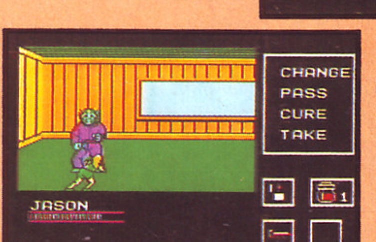


Al enfrentarte con Jason por tercera vez dentro de alguna cabaña:

Colócate donde indica la foto. Su secuencia es abajo, 2 golpes, derecha, izquierda, 2 golpes, arriba.

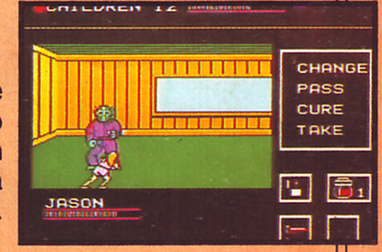
Para esquivar los golpes que te lanza tienes que esquivar el primer golpe como indica la primera foto e inmediatamente el otro.

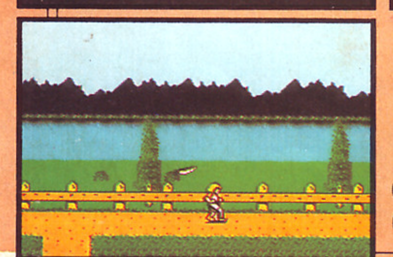




Haz lo mismo cuando se acerque de derecha a izquierda.

Y justo después de esquivar el segundo golpe dispárale sin titubear. Y si te alcanza a tocar sigue con la técnica y no pierdas tiempo lamentándote.



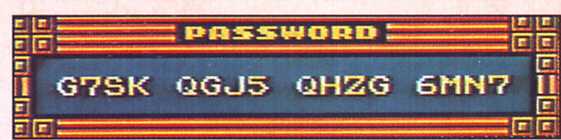


Recuerda que lo mejor es enfrentarte a Jason con el personaje que tiene el sweater y el tridente.

Cuando ya tengas un arma como la antorcha o el tridente ya no saltes (para evitar tomar un arma menos potente).

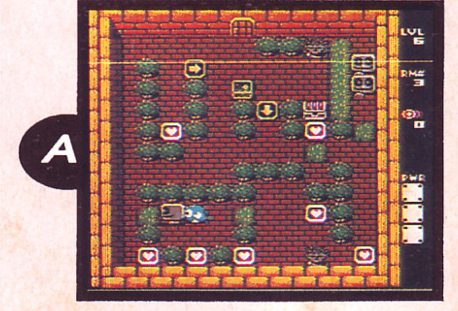
LOLO III

¿Cómo terminó la escena 6-3 de LOLO III?



1.- Avanza hacia la derecha para quedar junto al corazón (no lo tomes), y la cabeza se mueva.

2.- Avanza hacia la izquierda para que alcances a llegar como indica la foto A.



3.- Toma el corazón de abajo lo más rápido posible, sino quedarás atrapado.

4.- Salte y toma el corazón de la izquierda.

5.- Dirígete a la caja y empújala de manera que quede alineada como indica la foto B.

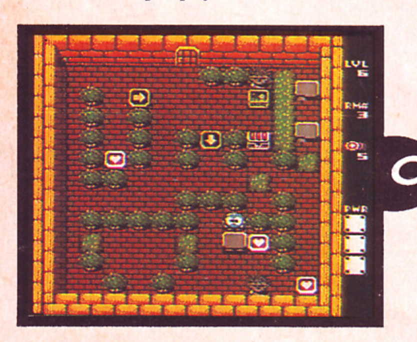
Caja

B

...Y muévela contra el enemigo (aquí ya habrás tomado 3 corazones y tendrás 4 disparos).

6.- Dirígete a donde se encuentra la cabeza y hazla huevo con 1 solo disparo.

7.- Empújala hasta la derecha (junto al corazón) y ponte arriba del huevo para que lo empujes hasta abajo y puedas tomar el corazón.



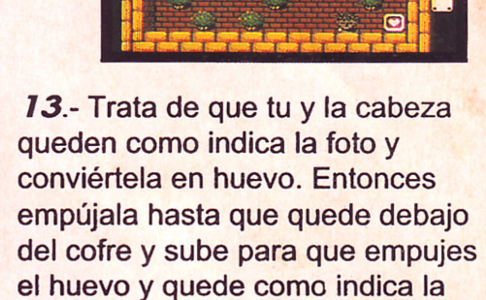
8.- Dirígete donde indica la foto y deja que la cabeza te acorrale, entonces conviértela en huevo y empújala hacia abajo y hacia la derecha para que quede entre el corazón y la cabeza (Foto C).

9.- Toma el corazón y sal de allí. Espera a que la cabeza se meta al agujero donde agarraste el último corazón y ponte como indica la foto D. Cuando salga y corra hacia ti muévete a la derecha y ya que se haya detenido sube lo menos que puedas para que la cabeza suba un poco y quedes como indica la foto D.

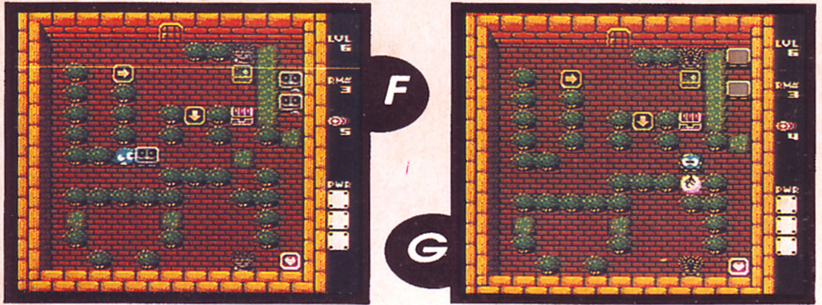


10.- Conviértela otra vez en huevo y llévala hasta la izquierda (si hasta aquí te quedan 5 disparos, todo va bien).

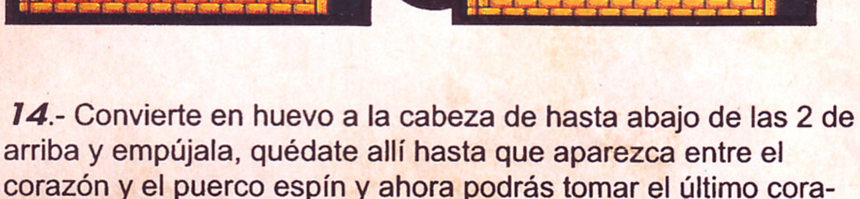
11.- Aléjate un poco de ella para que empiece a caminar y cuando llegue hasta arriba, avanza un poco hacia la derecha; ponte como indica la foto y la cabeza llegará a donde indica la foto E.

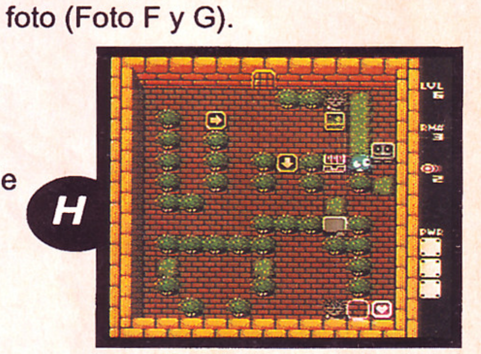


12.- Ahora, camina y toma el corazón que está enfrente de la cabeza y no frenes durante el camino.



13.- Trata de que tu y la cabeza queden como indica la foto y conviértela en huevo. Entonces empújala hasta que quede debajo del cofre y sube para que empujes el huevo y quede como indica la foto (Foto F y G).





14.- Convierte en huevo a la cabeza de hasta abajo de las 2 de arriba y empújala, quédate allí hasta que aparezca entre el corazón y el puerco espín y ahora podrás tomar el último corazón y salir del nivel. (Foto H)

PRINCE OF PERSIA

¿Dónde se encuentra la poción del Warp?

1.- Entra al nivel 16 (este es el password: H44PWNZ) y avanza todo hasta la derecha y sube 1 pantalla.
2.- Avanza hacia la izquierda y elimina al guardia.
3.- Sube 1 pantalla y ve todo hacia la derecha.
4.- Baja y elimina al guardia.
5.- Finalmente ponte en la orilla derecha y salta presionando el botón para agarrarte, así quedarás colgando y al subir e ir a la derecha encontrarás la poción de Warp.

La bola de cristal



Aquí estamos de nuevo con esta sección para platicarles de lo más relevante en este mes.

CAPCOM ANUNCIA SUS PLANES

Como suele suceder, Capcom siempre que anuncia algo, es noticia; ahora justo a unos pocos días de irnos al CES de Chicago (cuando tú leas esto ya habrá pasado y en el siguiente número te daremos nuestro acostumbrado reporte). Capcom acaba de anunciar sus nuevos juegos para la segunda mitad del 94. Dentro de su línea de juegos de Disney se prepara la secuela del Magical Quest, el juego en cuestión será para dos jugadores simultáneos (Mickey y Minnie) y tendrá las mismas características que el anterior que son excelentes gráficos, audio y la posibilidad de usar trajes con poderes mágicos; Otro título de Disney también está planeado pero no hay mayor información al respecto. Para los que gustan de juegos de acción/aventura también se prepara un juego con Firebrand, el héroe de los juegos de Gargoyles Quest; este título para el SNES tiene gráficos "terroríficos" muy al estilo de Ghouls'n Ghost pero mejores, así como también el audio es muy lúgubre dándole una mejor ambientación al juego. Tal vez ahora te estés preguntando ¿y qué onda con las adaptaciones de Arcadias?, pues aunque este juego se encuentra en una fase muy básica de su desarrollo Capcom anunció que Captain Commando llegará al SNES a finales de este año y una buena noticia es que será para tres jugadores simultáneos y ya para terminar adivina ¿quién tiene una nueva secuela para GB?, pues quién sino Mega Man que próximamente tendrá su quinto juego para el sistema portátil (y también casero); una de las principales características de este juego es que los enemigos de Mega Man están especialmente diseñados para este juego y no tomados de los otros juegos de NES como acostumbraban. Dentro de otras noticias en Japón se acaba de anunciar que Capcom se encuentra financiando una película de animación (o "animé" como es también conocida). Sobre Super Street Fighter II, aquí se supone que saldrán absolutamente todos los personajes (incluyendo a los 4 más recientes), y mientras en Japón se anunció de esta película, en América las noticias sobre la película de "Liveaction" supimos que se filmará en Oriente y dos de los actores que han contratado son Raul Julia (Homero de Los Locos Adams) en el papel de M. Bison y Jean Claude Van Dame como Guile.



Pasando a otra cosa en lo que a Arcadias respecta, próximamente podrás jugar la secuela del clásico Twin Eagle, si tú no lo conociste éste era un muy "intenso" shooter donde manejabas a un par de helicópteros; la secuela tendrá gráficos muy mejorados y maniobras "secretas" para cada helicóptero.

ACCLAIM Y M.K. II

Acclaim acaba de anunciar la fecha de salida del tan esperado Mortal Kombat II, esto será el 13 de septiembre o también conocido con el nombre clave de "Mortal Tuesday" o Martes Mortal (martes 13... ¿alguien cree en la mala suerte?), una de las preguntas claves acerca de este anuncio fué: ¿qué onda con los fatalities? a lo que contestaron que están trabajando para hacerlo lo más parecido a la versión Arcadia... seguiremos informando.

Noticia de última hora exclusiva: Una de las sorpresas de Nintendo de este CES fue "Super Donkey Kong" para el SNES; este juego es una **maravilla** en lo que a gráficos y música se refiere gracias a sus 32 megas de memoria... más noticias de este juego en el siguiente número.

EXTRA

INTERACTOR : SONIDO VIRTUAL

El pasado mes de Mayo recibimos la visita de Lloyd Fischel de Aura Systems Inc. para presentarnos un revolucionario producto creado por ellos llamado "Interactor"; el Interactor a simple vista parece una extraña mezcla entre chaleco y mochila pero es más que eso (claro, si no fuera así no hablaríamos de él), el Interactor es un implemento que se puede conectar a la salida de audio de cualquier aparato que la tenga (Pongamos como ejemplo el SNES) y que mediante un "ecualizador" puede aumentar graves y agudos o disminuir unos sonidos y resaltar otros mandando esta señal a una especie de bocina que tiene el chaleco, pero eso no es todo el chiste que tiene este aparato, ya que gracias a la tecnología de la gente de Aura System el sonido ya no sólo lo oyes, sino que también lo sientes y esto es fácil de demostrar en juegos como "Turn and Burn" con la sensación del motor de tu avión o en Street Fighter II con los golpes que sientes; ellos definen esto como una especie de "Virtual Sound" pues te ayuda a adentrarte más en los videojuegos y otra de sus ventajas es que lo puedes usar en otros aparatos que tengan salida de audio (T.V., videocaseteras, equipos de sonido y tras cosas). Nos parece justo mencionar que el Interactor recibió un reconocimiento como uno de los productos más innovadores en el pasado CES de Invierno





ACCLAIM ES NOTICIA

El bien conocido licenciatario de Nintendo ha hecho 2 anuncios importantes para esta temporada. El primero es la noticia acerca de la compra de los derechos a la compañía Warner Bros. para así poder realizar videojuegos de la tercera película de la serie de Batman interpretado por Michael Keaton; el nombre de esta tercera película será "Batman Forever" y se piensa estrenar en el primer cuarto de 1995; además de lanzar este juego en SNES y Game Boy la compañía aprovechará este título para entrar en el mercado de las arcadias, según dice Robert Holmes, presidente de Acclaim.

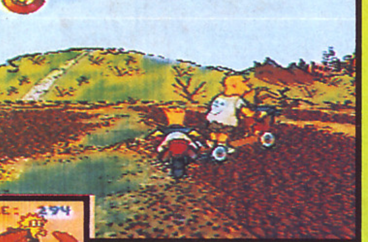
La otra noticia por parte de Acclaim es que además de los videojuegos ahora abarcarán el campo de los comics pues ellos acaban de adquirir de Voyager Commutications Inc. la subsidiaria "Valiant Comics"; la gente que conozca de comics conocerá a Valiant Comics por títulos como "Blood shot", Ninjak, X-0 Manowar y Magnus Robot Fighter; junto con este aviso se dio otro comunicado que señala que por estos movimientos no se retrasará el "cross-over" de varios de sus títulos llamado "The Chaos Effect". Batman)

ESTE MES

THE SIMPSONS: VIRTUAL BART (SNES)

Bart y todos los habitantes famosos de Springfield regresan en una aventura más para el SNES, en esta ocasión Bart entra al mundo de la realidad virtual en una máquina que lo llevará a vivir aventuras muy extrañas, como por ejemplo Bart será enviado a la prehistoria en forma de dinosaurio y deberá evitar ser cazado por su familia; también será convertido en un pequeño cerdo y deberá escapar de una fábrica de embutidos o será regresado a su infancia para escapar de las manos de su "amoroso" padre; todo aquél que haya disfrutado de Bart's Nightmare encontrará un nuevo y mejor reto en este juego.





ACCLAIM

FREEWAY FLYBOYS (SNES)

Y los que gustan de los juegos de carreras este mes tendrán la oportunidad de conocer un inusual pero entretenido juego de carreras al estilo de F-Zero; aquí tienes la posibilidad de escoger de entre 5 diferentes personajes con distintas habilidades cada uno que le dan un estilo diferente; en este juego encontrarás pistas bastante extrañas para competir, como el mundo helado. Como ya te dijimos este título es algo extraño pero vale la pena conocerlo.





SEIKA

HOME IMPROVEMENT (SNES)

Absolute nos presenta este mes un juego basado en una exitosa serie de televisión en E.U.; aquí tú manejas a Tim, un conductor de un programa de T.V. al que le han robado unos planos para fabricar herramientas así que irás a buscarlos a diferentes estudios de Televisión teniendo extrañas armas como engrapadoras, excavadoras y remachadoras.



ABSOLUTE

THE DEATH OF SUPERMAN (SNES)

En una de las series de Comics más importantes que han aparecido en los últimos años se basa este nuevo juego de Sunsoft para el SNES; en él tú manejas a varios personajes que se vieron involucrados en la trama como Superman en su legendaria y mortal batalla contra Doomsday o la lucha de Superboy, Steel y el Cyborg contra el Erradicator; este juego es de pelea para los que gustan del género y es para un solo jugador.





SUNSOFT



ACERCATE A:

AN AMERICAN TAIL -FIEVEL GOES WEST- (SNES)

Fievel es un pequeño ratón con un gran sueño: el de convertirse en un cowboy, así que su oportunidad se presenta cuando un gato malévolo secuestra a su familia y se la lleva a un pueblo en el oeste que fundó como refugio de malechores, así que Fievel armado con su pistola de corchos y

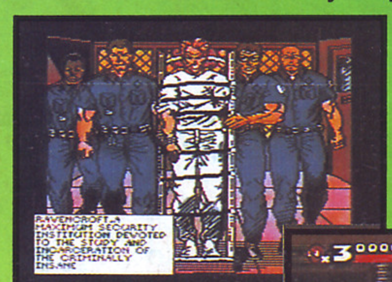


con la ayuda de sus amigos se lanza al rescate; éste es un juego recomendado para los niños ya que su dificultad no es muy alta y sus gráficos y sonidos son muy buenos.

HUDSON SOFT

SPIDERMAN & VENOM: MAXIMUM CARNAGE (SNES)

Si antes las películas y algunas series de televisión eran una buena fuente para los productores de videojuegos ahora parece que los comics también se están volviendo muy importantes, Maximum Carnage es el juego que está basado en el gran "Crossover" en donde el Hombre Araña y su archienemigo Venom unen



fuerzas para derrotar a Carnage quien, junto con varios enemigos del Hombre Araña, planean tomar control absoluto; este título de pelea es para uno o dos



jugadores simultáneos y ofrece un muy buen reto a los jugadores expertos.

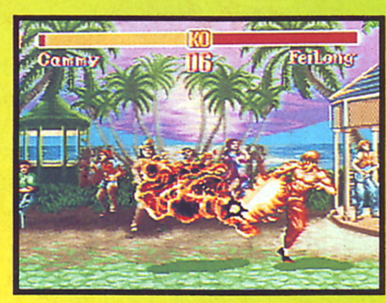


ACCLAIM

SUPER STREET FIGHTER II (SNES)

Ahora en este mes tendrás la oportunidad de tener más y mejor de Street Fighter con Super Street Fighter II. Este nuevo Street tiene muchísimas opciones nuevas como son la de los ya conocidos 4 nuevos personajes que entran al torneo: T.Hawk, Cammy, Fei Long







y DeeJay, además de esto los peleadores han sido retocados en gráficos y cada uno tiene nuevos movimientos; todo en este juego es super y eso es gracias a los 32 megas de memoria que tiene; este es de los juegos que no debes dejar pasar.

CAPCOM



INFORMACION SUPERNESESARIA



El Super Game Boy es toda una "caja de sorpresas" ya que además de su función como convertidor de cartuchos de Game Boy para poder jugarlos en el SNES tiene muchas opciones más, algunas de ellas ya las hemos mencionado y otras no, pero es importante que conozcas todas estas funciones para que veas que lo que decimos es cierto.

Primero que nada recuerda que muchos juegos de Game Boy serán programados utilizando las ventajas del Super Game Boy sin que esto afecte al Game boy normal; si tú introduces uno de los juegos de Game Boy programados para el Super Game Boy automáticamente entrará al modo de color (o la pequeña cara que está en la orilla inferior izquierda de las 2 fotos isguientes), si tú lo prefieres puedes escoger una de las 8 tonalidades programadas o crear una en especial.

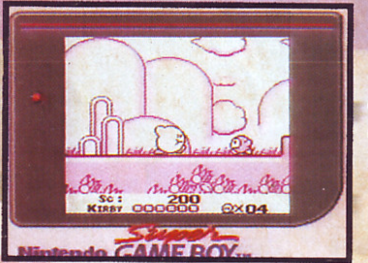




La opción de crear tus propias combinaciones de color te permite dar rienda suelta a tu imaginación además de que así puedes crear una atmósfera en particular para cada juego, a continuación te damos algunos ejemplos:

METROID II.- Al ir en búsqueda de los metroids entras en un planeta ambientado muy "dark", aquí puedes usar unos tonos contrastantes (como amarillo y café para los tonos claros y verde y azul para los obscuros) para no perder detalle alguno y que sea más fácil diferenciar los gráficos.



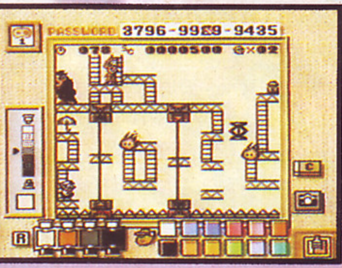


KIRBY'S DREAMLAND.- Aunque este personaje aspire y se coma a sus enemigos, en rosa no deja de verse tierno; aquí tenemos una combinación de color blanco para el tono más claro, seguido de dos rosas y negro para la sombra más obscura.

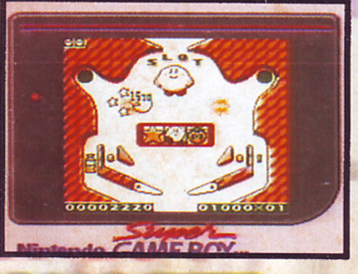


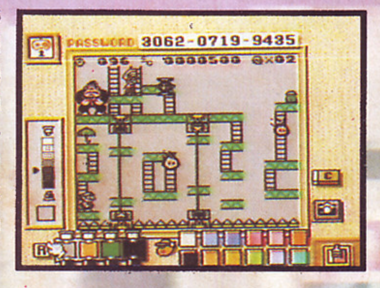
WARIO LAND.- Aquí uno puede tratar de verse más conservador; siguiendo el método de Kirby's y sólo cambiando 2 sombras (las medianas) de rosa por café y dejando el blanco y el negro se pueden crear varias combinaciones simples pero útiles.





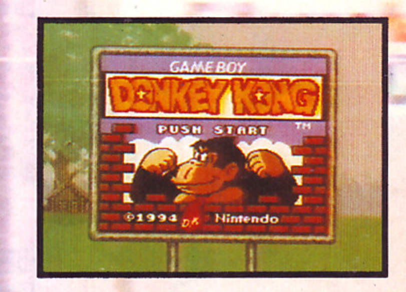
Como te podrás dar cuenta puedes estudiar varias combinaciones un poco complicadas y que sólo sirven para un juego específico o usar métodos sencillos, si tú escoges la primera opción no será necesario batallar de nueva cuenta en hacer las combinaciones de color que quieras volver a jugar el mismo juego pues aunque el Super Game Boy no tiene batería para salvar las combinaciones esto lo compensa dándote un password de tu combinación propia (es más fácil introducir un password de 12 caracteres que volver a hacer la combinación) y así podrán intercambiar combinaciones de colores entre amigos, por cierto, para poder hacer las combinaciones tienes 12 colores básicos que puedes mezclar entre ellos para una amplia gama de colores.













¿Y qué onda con los marcos de la pantalla?, bueno, el Super Game Boy tiene 9 diferentes marcos programados que le puedes poner al juego porque, como ya te habrás fijado, la imagen del juego del Game Boy no cubre toda la pantalla; aquí podrás ver que hay desde la ya conocida pantalla de Super Game Boy hasta un "alegre" marco negro, un tierno marco con gatitos u otro muy al estilo "Escher".







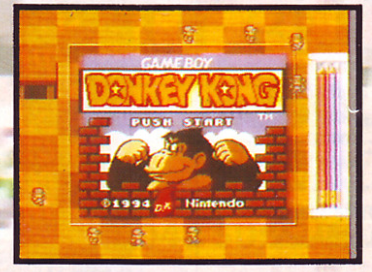


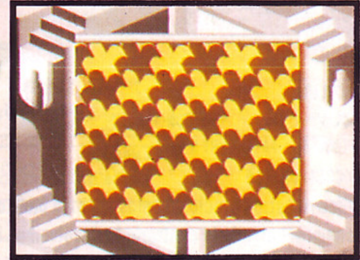


Además para agregarle un toque más vistoso a estos marcos, algunos de ellos tienen animaciones, como ver aparecer a Mario por una ventana, ver moverse a la gente del cine o un gato correr por tu pantalla, esto sirve además de diversión como una especie de protector de pantalla.











Ahora que si a ti no te agrada ninguno de los marcos que tiene pre-hecho el Super Game Boy puedes crear el tuyo con el mouse del SNES muy al estilo de Mario Paint con 12 diferentes colores.

Y bien, ¿qué opinas?, este nuevo accesorio abre nuevos horizontes para los jugadores de Super NES y Game Boy pues sus juegos favoritos ya podrán jugarlos en cualquier lugar, lo único que le faltó a este aditamento para ser excelente fue la entrada del Video Link, pero ya ni modo, no se hizo ya que, según estudios mercadológicos, muy pocos tienen 2 monitores y 2 SNES para jugar simultáneamente y juntitos uno al otro.




CLASIFICADOS


CLASIFICADOS
CLUB
Nintendo®


CLUB
Nintendo®
¡¡Ellos tienen el secreto!!



CUIDADO

Un amigo descubrió la forma de jugar más de 1.200 juegos en el NES sin usar cartucho. Se conecta el NES y lo prendes sin estar enchufado el transformador de corriente. Luego, sin apagarlo, lo conectas a la corriente eléctrica y en el televisor aparece la frase "Push Start". Si presionas fuerte, sale un juego llamado "Super Fighter II" con luchadores como Chun Li, Bison, Zangief, etc.
FRANCISCO LOPEZ V.
Santiago, Chile

Lamento decirte que has sido víctima de un engaño y una cruel broma por parte de tu amigo. Porque lo que nos dices es imposible. ¡No se pueden guardar 1.200 juegos en la memoria del NES!. Luego, no hay que ser genio para saber que la consola de tu amigo es pirata. Lo más seguro es que esos "1.200 juegos" son sólo los 80 primeros que son repetidos en diferentes etapas. Así que esa es la verdad, lo sentimos en todo caso; si tu amigo le sigue haciendo a otros esa broma, le puede salir caro, porque enchufar el transformador con la consola prendida, es una perfecta razón para que ambos se quemen.

Max

S. MARIO 1

Descubrí que si haces el truco de las 100 vidas de la etapa 1-3, pero en la etapa 7-1, también funciona, sólo que en vez de aplastar tortugas, debes aplastar a un escarabajo negro.
MARCELO ZAMBRANO
Santiago, Chile

¡Que buen descubrimiento! Desgraciadamente, se te pasó por alto un detalle. Cuando tu realizas este truco y comienzas a ganar vidas, si tomas más de 30, cuando pierdas, perderás todas ellas y tu juego se acabará. Esto ocurre porque el "cerebro" del cartucho no procesa el que se puedan tener tantas vidas, así que apenas puede, te las quita todas. Para evitar este problema, recuerda no tener más de 30 vidas y todo debería funcionar bien.

Max

CD ROM

¿Cuál será la resolución de pixels del CD Rom de 32 bits?
FREDY ASTETE
Santa Fé, Argentina

La resolución de pixels del... ¡¿Qué?! ¿Cuál CD Rom? Nosotros ya dimos hace bastante tiempo atrás la información de que Nintendo había abortado la idea de hacer un CD Rom para dedicarse por completo el el "Project Reality", el cual funcionará con cartuchos y que será de 64 bits. Nintendo ha sido cauteloso en cuanto a dar mucha información sobre este nuevo proyecto, así que por eso no podemos decirte la resolución de pixeles que tendrá. No nos caben dudas que a pesar de trabajar con cartuchos, el Project Reality será, de todas maneras una gran máquina.

Max

FUTBOL

¿Cuándo va a salir "Fifa International Soccer" para el Super NES?
SEBASTIAN MARINO
Bs.As., Argentina

Para tu alegría, te comunicamos que este juego ya apareció y para Super NES. Pero es necesario decir que decepcionó a muchos (entre ellos yo), por que los gráficos son simples y el modo de juego es lento, lo que hace que después de un rato te comience a aburrir. ¡No te alarmes! sé que con lo que te digo, "FIFA..." parece un mal juego, pero no es así. Es sólo que en Club Nintendo somos un poco exigentes con los nuevos cartuchos lanzados, y queremos ver cosas cada vez mejores. Sólo lo recomiendo sólo a los fanáticos de los juegos de fútbol.

Max

PIRATAS

¿Capcom no puede hacer nada en contra de las compañías que piratean el juego "Street Fighter II?
ADRIAN DOMINGUEZ
Bs.As., Argentina

Lamentablemente no, ya que los juegos piratas de Street Fighter II (como Super Fighter II, Mario Fighter, etc.) están copiados en países donde no existen derechos de autor y en donde se ve que no les interesa en lo absoluto el control de calidad. El éxito de Street Fighter II fue lo bien balanceado del poder de cada personaje. Sin embargo, en viles copias como los "Alfas" y cosas de esas de los arcades, piensan que llenar la pantalla con "Sonic Booms" es muy divertido aunque el personaje se vuelva invencible. ¿Qué gracia tiene si se juega así? ninguna, ¿no creen? y bueno, esa fue la respuesta que muchos amigos estaban esperando desde el Nº 14.

Max

JUEGOS

¿Porqué en Game Boy hay juegos que están en S. Nes y en Nes no, como "Best of the Best", y "Mortal Kombat"?
ITALO RETAMAL
Coihueco, Chile

Esto es por las estrategias de mercado de los licenciatarios, me refiero a que prefieren diseñar juegos principalmente para Super Nes debido a que este sistema posee una gran aceptación en el campo de consolas a nivel mundial y prefieren "asegurarse para rato" de que sus cartuchos sean comprados. Algo similar ocurre con el Game Boy, un sistema que aún sigue bastante vigente (y ahora por el nuevo "Super Game Boy"), y el NES realmente ha perdido mucho mercado y avanza hacia la desaparición, aunque parezca duro, esta es la realidad. Además debo decir que el juego "Best of the Best" si está disponible para tu sistema Nes.

Fox

MARIO WORLD

¿Hay secretos en alguna etapa de Yoshi´s Island?
PABLO RODRIGUEZ
Viña del Mar, Chile

No sé si los que te voy a dar son exactamente "secretos", pero por lo menos son buenos trucos. En "Yoshi´s Island I", si terminas esta etapa y luego vuelves cuando tengas la pluma, avanza hasta la mitad y luego ponte a volar hacia la izquierda por lo más alto de la pantalla. Descubrirás una luna que te dará 3 vidas. En Yoshi´s Island 2 también hay una forma fácil de hacer vidas. Todo lo que debes hacer es terminar la etapa e ingresar nuevamente a ella. Corre, toma el caparazón, arrójaselos a las tortugas, ganas 1 vida extra, presiona "Start" y "Select" y así podrás salir y tendrás la posibilidad de volver las veces que quieras a seguir ganando vidas.

Max

SUPER STREET FIGHTER II

Quiero saber más sobre S. Street Fighter II; The New Challengers. Además de preguntarles cómo se logra el "Yoga Teleport" de Dhalsim, el "Air Suplex" de Vega y el "Fire Ball" de fuego de Ryu y Ken.
MARCOS RIARTE
Argentina

La última información que tenemos de S. Street Fighter II, es que ¡ya está aquí!, sí, al fin ha arrivado a nuestro Super NES, con sus 32 megas. Pasando a la segunda pregunta, te entregamos las formas de realizar estos movimientos.
Yoga Teleport (Dhalsim): Adelante, abajo, diagonal abajo-adelante, más tres botones de golpe o patada.
Wall Spear (Vega): Abajo (mantenlo dos segundos), arriba, más botón de golpe.
Stun Fireball (Ryu): Atrás, diagonal abajo-atrás, abajo, diagonal abajo-adelante, adelante, más botón de golpe. (Nota: Ken no realiza este último golpe, sin embargo utiliza un Dragon Punch de fuego).
Super Flaming Dragón Punch (Ken): Adelante, abajo, diagonal abajo-adelante, más botón de golpe fuerte.

Fox

Y NO OLVIDES ENVIARNOS TUS PREGUNTAS, SUGERENCIAS Y TRUCOS PARA LA REVISTA A:

REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL ANDINA
AV. EL GOLF #243
SANTIAGO - CHILE

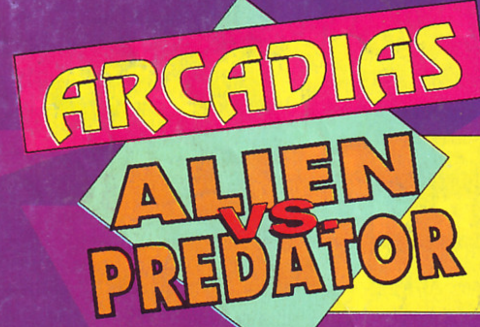


LA ACCION CONTINUA EN NUESTRO PROXIMO NUMERO



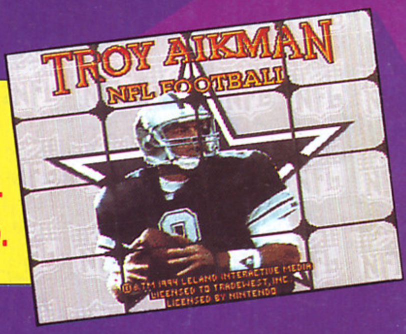
La locura Metroid continúa y nosotros te entregamos un completo curso de un "Clásico de NES", para que resuelvas todas tus dudas.





En esta sección te mostraremos este nuevo juego de una gran productora.

Super Especial con los finales de los juegos más pedidos. Y además, revisaremos títulos como: "Troy Aikman NFL Football" y "World Heroes 2" para Super Nintendo.





Y TODAS LAS SECCIONES DE SIEMPRE: DR. MARIO, S.O.S., LA BOLA DE CRISTAL, CLUB NINTENDO RESPONDE, ETC.

¡NO TE LA PIERDAS!

APARECE TODOS LOS MESES

Nestlé®

Milkybar®



TU CHOCOLATE BLANDO

SUPER MARIO ALL-STARS

4 VECES MAS SUPERDIVERTIDO

Si jugar un MARIO es divertido, imagínate la superdiversión de jugar 4 MARIOS juntos.
Es el nuevo ALL STAR de SUPER NINTENDO, totalmente renovado,
y el único con 4 juegos en 1.

DISTRIBUIDORES OFICIALES:
ALMACENES MICHAELY Santiago/Rancagua • LA GRAN VIA San Bernardo • MAGIC COLOR Talca • CASA MUSA Santiago • COMERCIAL ESTADO Santiago • CM PRAT Santiago/Calama/Antofagasta/Tocopilla/Copiapó/Arica/Iquique • CASA ROYAL Santiago • LA POLAR Santiago/Rancagua • HIPERMERCADO JUMBO Santiago • SUPERMERCADO MONTECARLOS Santiago • HITES Santiago • WORLD COMPUTER Santiago • VEINTE Y VEINTE Rancagua-San Fernando • MICROCENTRO Santiago • ROLEC Santiago • CREDITEL Santiago • DOCELAR Santiago • TECNOPOLIS Santiago • VIDEO VIEW Santiago • CASA BUSQUET Santiago • COMPUMANQUE Santiago • GUENDELMAN Santiago • COOP. DE CARABINEROS Santiago • IMP. JUISMA Santiago • ALMACENES PARIS Santiago-Talcahuano • FALABELLA Santiago/Rancagua/Viña del Mar/Calama/Concepción/Temuco • RIPLEY Santiago/Viña del Mar/Concepción/Temuco • CENTRO OFERTAS Santiago • EQUS Concepción/Talcahuano/Chillán/Los Angeles • PROGAS Concepción • VIDEO INTERNACIONAL Concepción/Talcahuano • IMPORTADORA PHANTER Concepción • CASA EDISON Chillán • IMPORTADORA PANAMA Chillán • CASA HARRISON Chillán • CASA GEJMAN Temuco • ELTIT Pucón • CASA TABOADA Valdivia • CASA REAL Osorno/Valdivia • DIST. MANQUEHUE Osorno • OASIS Osorno • VILLAGE Osorno • STOCKER Puerto Varas • DIMARSA Puerto Montt • VIDEO CLUB INTERNACIONAL Antofagasta • AUDIOVISION Antofagasta • SERGIO GUIM GRANADO Antofagasta • ANNY STORE Antofagasta • TIENDA LA ESPAÑOLA Antofagasta • BIHAN Valparaíso/San Antonio • FOTOGRAFIA MUENCKE • Valparaíso/Viña del Mar • VENEVAL Valparaíso • SELECTRONIC Valparaíso • ALMACENES LA MUNDIAL Valparaíso • FOTO VALCK Viña del Mar/Valparaíso/Quillota/La Serena • IMSIS COMPUTACION Viña del Mar • VIDEO IMAGEN LTDA Viña del Mar • HOME HOUSE Viña del Mar/Valparaíso • CASA AMARILLA San Antonio • VIDEO CLUB RUBEN OLGUIN Villa Alemana • ALMACENES SABAJ San Felipe • ELECTRODOMESTICOS SABAJ San Felipe • VIDEO CLUB VPC San Felipe • ELECTRODOMESTICOS LAMAS N. Los Andes • LANDESCOMPU COMPUTACION Los Andes • OLGA ZUÑIGA RAMIREZ Los Andes • MAIPU AUTOSERVICIOS LTDA. Los Andes • GABRIEL MOCARQUER E HIJOS LTDA. La Serena • COMERCIAL IDUYA Coquimbo • CASA RIVAS Ovalle • SERGIO GALLEGUILLOS Y CIA. LTDA. La Serena • BRAWN La Serena • CASA HASHING La Serena • PAULINA BUT NUÑEZ La Serena • VIDEO CLUB 2.000 Ovalle • CASA POLO Ovalle • VIDEO VISION Santiago • VIDEO MARCURITA Santiago • IVAN ROJAS Santiago • GARASINO Iquique • LAS AMERICAS Iquique • NUREMBERG Iquique • VIDEO NORTE Iquique.



¡Exige tu sel